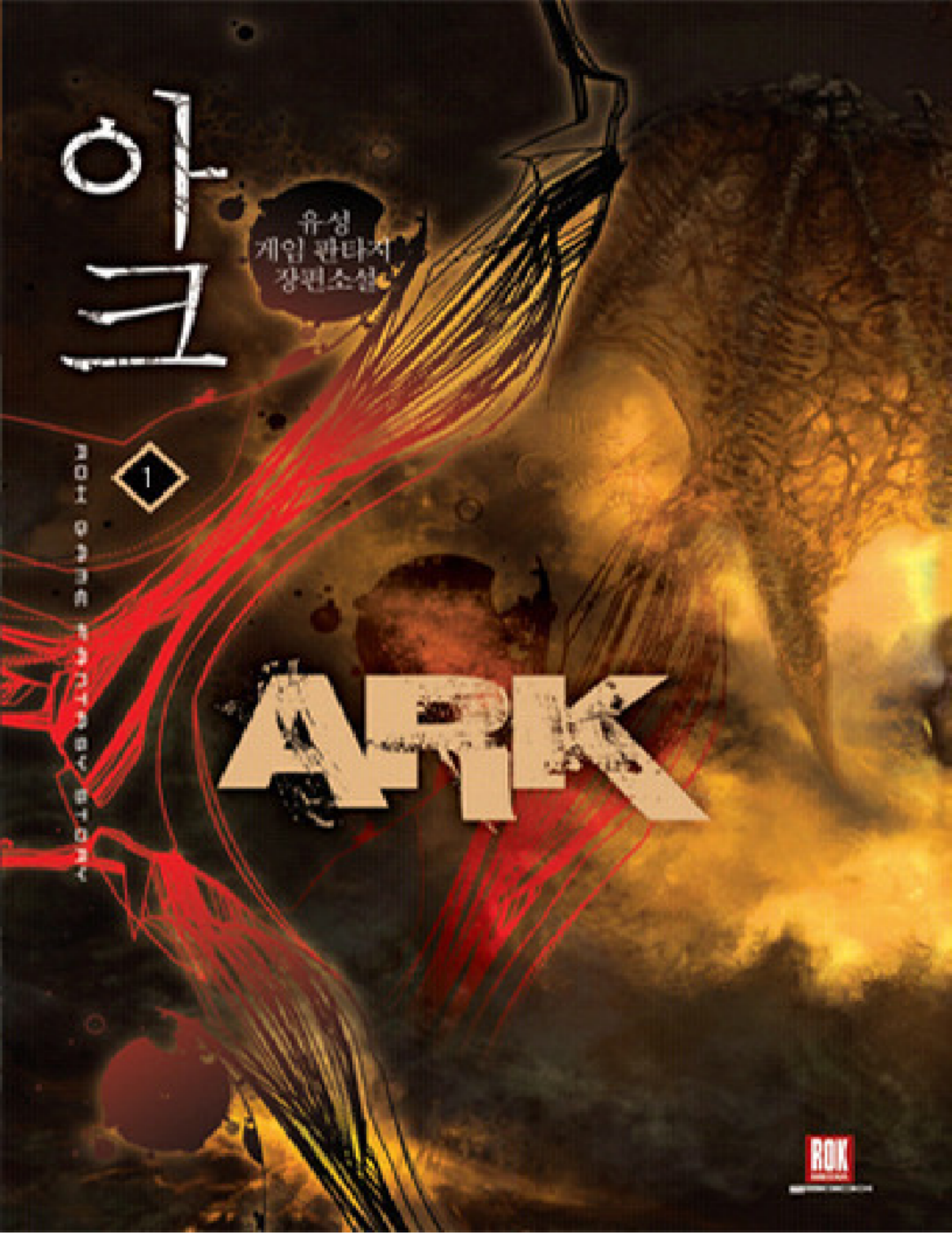
아크
유성
게임 판타지
장편소설
1
ARK
ROK

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Ким Хен-Ву жил в роскоши и достатке, посвящая все свободное время онлайн-играм. Но однажды его родители попали в аварию, в которой погиб отец. Его привычная жизнь рухнула, семье пришлось продать дом и переехать в однокомнатную квартиру. Спустя несколько лет, он продолжает много работать, тратя все деньги на оплату медицинских счетов своей матери, и совмещая работу с учебой. Но однажды один из преподавателей Хен-Ву предлагает ему вакансию в компании «Global Exos Korea», которая занимается разработкой VRMMORPG — виртуальной онлайн-игры «Новый Свет». Хен-Ву принимает предложение и, подделав свои данные в анкете, умудряется пройти строгий отбор. Таким образом, он становится участником тестирования новейшего игрового устройства, получая за это приличную зарплату. Создав аккаунт в игре «Новый Свет», Хен-Ву выбирает ник Арк (Ковчег) и начинает свой путь к успеху.

- Арк. Том 4.
  - Глава 1. Магический институт Гирана
  - Глава 2. Охотник за головами
  - Глава 3. Вторая встреча с Сидом
  - Глава 4. Сара
  - Глава 5. Человек с рыжими волосами
  - Глава 6. Каир
  - Глава 7. Темное братство
  - Глава 8. Конец Ада
  - Глава 9. Загадка лабиринта

Арк. Том 4.

Глава 1. Магический институт Гирана

Бум!

Вспых!

В волшебную башню резко ударил луч света, и из оборудования, прикрепленного к передатчику, посыпались искры. Частицы света двигались внутри стеклянных трубок, вывернутых под странными углами, и вскоре над магическим кругом они образовали фигуру человека.

Это был самый обычный юноша, что изрядно всех удивило, так как 90% игроков изменяли свою внешность при создании персонажа. Его нельзя было назвать мужественным, более того, он был достаточно некрасив. Его звали Арк.

- Ха, хаа, ну наконец-то… Ммм…

Арк зашелся в приступе рвоты.

- Я думал, что сойду с ума. Меня никогда в жизни не укачивало, что за…

Передача письма из Джексона в Гиран заняла всего три минуты. За три минуты заваренная лапша доходит до идеальной консистенции. Но эти же три минуты нанесли Арку такой психический урон, что испытать это во второй раз в здравом уме он больше бы не согласился. Поначалу ощущения ему даже понравились: было свежо и весело. Затем его тело превратилось в частицы света, и он почувствовал, будто покидает свою телесную оболочку. Он был легок, словно воздух. Он парил в небе и чувствовал себя ветром. Арк часто представлял себе, как он парит в небесах, летит над горами и лесами, над долинами и равнинами. Все эти фантазии стали реальностью.

- Это просто восхитительно!

Легкость! Свобода!

Он радостно смеялся, когда смотрел на пейзажи, над которыми он пролетал. Но не прошло и десяти секунд, как его вопль счастья превратился в крик ужаса.

Внезапно он стал нырять, подпрыгивать и вращаться в воздухе.

Интересно, кататься на американских горках без ремня безопасности так же весело?.. Нет, скорее он чувствовать себя шейкером, подпрыгивающим в руках опытного бармена. Его бросало во все стороны, и вскоре он перестал понимать, где небо, а где земля…

- Черт, что за адские ощущения!..

- Ты Арк? – произнес низкий голос из-за спины.

Арк повернулся и поднял свои впалые глаза на приближающего к нему старого мага с длинной бородой.

- Вы знаете меня?

- Я только что получил сообщение от Магического Института Джексона. Но я уже слышал о тебе от члена команды Силвэ Эрроу, который прибыл на несколько дней раньше тебя.

- С ними все в порядке?

- Конечно. Они не смогли тебя встретить, так как ушли по срочным делам, но попросили меня передать тебе привет, – старый маг неловко посмеялся и пожал плечами. – Но тебе, похоже, стоит позаботиться о своем здоровье в первую очередь. Как ты себя чувствуешь?

- Если честно, не очень…

- Неудивительно, пересылка писем все еще на стадии тестирования. Могу представить, как несладко тебе пришлось.

- «Несладко» - слишком мягко сказано.

- На самом деле сегодня очень плохая погода. Движение писем сегодня тоже хаотичное. Несмотря на то, что мы в Магическом Институте, на погоду повлиять мы никак не можем. Так что, сегодня тебе просто не повезло.

- Да, действительно? Спасибо за разъяснение. Но почему вы мне не сказали об этом пару дней назад?..

Арк пристально смотрел на мага, улыбка которого по мере объяснения становилась все шире и шире. Арку очень хотелось сказать что-нибудь язвительное в его адрес, но он помнил, что нельзя так беспечно разговаривать с НПС.

Награда Магического Института, которую он так ждал, была почти у него в руках. И сейчас портить отношения с НПС он не хотел.

- Кстати, обещанный…

Как только Арк собрался упомянуть о цели своего визита, старый маг хлопнул себя по колену, как будто вспомнил что-то важное.

- Ах, давай оставим все посторонние дела на потом. Меня зовут Бэргенхарт Шеннен, я – президент Магического Института Гирана.

- Президент Магического Института Гирана?..

Арк быстро сообразил, что продолжать начатую фразу не стоит, и молча уставился на Шэннена.

В больших городах королевства Шуденберг было основано около двадцати отделений Магического Института. И центром этих отделений был именно Магический Институт Гирана. Соответственно, президент Магического Института Гирана был

НПС с самым высоким статусом среди всех магов королевства. Чтобы встретиться с таким НПС, нужно быть как минимум быть главой гильдии, сотрудничающей с магическим институтом.

- Если тебе не сложно, можешь ли разделить со мной чашечку чая?

- Конечно.

Арк быстро сообразил, к чему ведет маг, и утвердительно кивнул.

Честно говоря, Арк был совершенно не в настроении тратить время на пустую болтовню. Как только приступы тошноты прошли, единственным, что по-прежнему волновало Арка, была награда. Но он понимал, что и в игре, и в реальности, контакты очень важны. Более того, обычному игроку вообще вряд ли выпала бы возможность даже мельком взглянуть на лицо высокоуровневого НПСа. Поэтому Арк встал и сам подошел к магу. Причин отказываться от кружки чая не было.

Ему необходимо было произвести хорошее впечатление на мага. Более того, опыт подсказывал ему, что с 90% вероятностью этот разговор приведет к новому квесту.

- На самом деле, мой желудок сейчас чувствует себя далеко не лучшим образом, поэтому я очень хочу выпить чашечку вкусного горячего чая.

- Какое облегчение…

Шэннон указал на дверь, и она автоматически открылась. Посреди опрятной комнаты, излучающей атмосферу спокойствия и знаний, стоял накрытый стол с напитками и угощениями.

- Я был наслышан о вашем героизме от боцмана Силве Эрроу – Джебела, его рассказ произвел на меня очень глубокое впечатление, - медленно сказал Шэннен и поднял чашку. – Ты не только спас команду в этой сумасшедшей битве, но и помогал вылечить беженцев своими силами, хотя тебя никто не заставлял. Каждый знает, что хорошо и что плохо, но не каждый сможет действительно сделать что-то хорошее. Меня это поразило.

- Вы мне льстите.

- Ни в коем случае. Каждый бы вас похвалил. Но это еще не все. Изобретательность, которую ты проявил, выполняя невыполнимую операцию и используя Копье Тора, действительно заставила меня повеселиться. Даже несмотря на то, что Копье Тора, которое стоило тысячи золотых, сейчас не подлежит ремонту…

- Простите…

Арк уставился на Шэннена с виноватым выражением лица. «Я надеюсь, он не попросит меня заплатить за него?..»

К счастью, Шэннен с юмором и пониманием отнесся к

ситуации и засмеялся.

- Ха-ха, я вовсе не хотел тебя в чем-то обвинять. В конце концов, этот предмет нужно было использовать по назначению. Если бы ты купил его за десять тысяч золотых и не использовал, оно бы так и осталось куском металла, так ведь? Ты поступал правильно во всех ситуациях, и я вполне могу назвать тебя героем. Но я заинтересовался тобой по другой причине. Из-за того, что ты сделал *после* всего этого.

- После?

- Твой вклад в этой операции был самым большим, верно?

- Как вы узнали об этом? – спросил Арк, стараясь заставить голос звучать удивленно, чтобы поддержать разговор.

Конечно, с тех пор, как на нем был значок Магического Института, члены института могли легко проверить, какова была его доля. И только проанализировав эту информацию, они могут подготовить достойную награду. Но Арк не думал, что сам Шэннен будет в курсе этой информации.

С загадочной улыбкой Шэннен понизил голос.

- Три великих гильдии более могущественны и обширны, чем ты предполагаешь. Ты, наверное, думал, что ничем не выдаешь себя, но Магический Институт, Гильдия Воинов и Гильдия Торговцев уже знают имя Арка. Правда, не знаю, хорошо это для тебя или плохо.

Да, НПС-ов этой игры действительно не стоило недооценивать..

Конечно же, Арк не зарегистрировал свой вклад в Зале Славы. Он думал, что об этом знают только он и Global Exos. Но, как оказалось, все не так просто.

Несмотря на исторические различия, Новый Мир мало чем отличался от реальности. В отличие от других существующих игр, НПС здесь не просто думали и действовали согласно заложенной в них информации. Как и люди в реальности, они собирали и анализировали необходимую для жизни информацию. Как и у игроков, опыт и знания НПС-ов заставляли их развиваться по своим уникальным сценариям.

- Если подумать, что это возможно…

На самом деле, Ха Маянг-Ву уже объяснял это в приемной. Но слушать объяснения и испытывать все это на собственной шкуре – абсолютно разные вещи.

- Что ж, я не зарегистрировал это в Зале Славы, так как не хотел привлекать остальных игроков…

Если НПС узнал об этом – не проблема. Даже хорошо, если это подтолкнет высокоуровневых НПС-ов общаться с Арком.

- Поэтому мне было необходимо встретиться с тобой. Почему

ты скрыл тот факт, что был на первом месте? И почему ты спрятался, когда все остальные иностранцы, включая сэра Алана, были вознаграждены? Почему?

- Для этого не было какой-то особой причины, мне просто не хотелось высовываться. Можно сказать, что я не уверен, что справился бы с таким большим вниманием ко мне. Я просто сделал все, что мог, и того факта, что я хоть чем-то помог, мне хватило.

- Как я и думал. Не знаю о других, но я очень ценю такое отношение. Горячему молодому юноше, должно быть, очень сложно контролировать свои амбиции, - кивнул Шэннон с удовлетворенным выражением лица. Затем он понизил голос, - Я давно ждал такого человека, как ты.

- Что?

- Воин, обладающий силой и мужеством справиться с любой ситуацией, и умеющий сохранить благоразумие. Думаю, именно ты поможешь мне. Ну, что скажешь? Ты такой человек?

- Как и ожидалось!

Глаза Арка заблестели. Как он и предполагал, сейчас должен последовать квест. Без раздумий, Арк сказал то, что старый маг хотел услышать.

- Конечно. Я всегда рад выслушать другого человека. И я не люблю громкие речи, так что больше ничье ухо не услышит нашего разговора.

В голове Арка тут же всплыл рекламный слоган известного заемщика денег: «Удовлетворим любую просьбу! Гарантируем полную сохранность информации клиента!»

Похоже, он правильно угадал настроение мага. Шэннен удовлетворенно кивнул.

- Хорошо, мне нравится такой подход. Давай перейдем к делу. Это очень деликатная проблема. Любое неверное движение может привести к краху Магического Института. Но я поверю тебе и расскажу, в чем дело.

«Сколько он еще будет ходить вокруг да около?»

В тот момент, когда Арк уже чувствовал, что вот-вот взорвется, Шэннен наконец-то перешел к делу.

- Я хочу поговорить с тобой об украденном артефакте.

- Артефакте?

- Его называют «Хлеб сердца и души». Это одна из древних реликвий, наделенная могущественной и зловещей магией. Если он попадет не в те руки, я даже не могу предположить, какие ужасные вещи произойдут. Магический Институт держал это в секрете много лет. И вот, год назад, артефакт исчез.

Арк понимающе кивнул и спросил: «Но ведь Магический

Институт – огромная организация?»

- Конечно. Это гильдия с 70 отделениями по всему континенту. Если считать и суб-гильдии, основанные иностранцами, то их даже не сосчитать.

- Но при этом Вы утверждаете, что Магический Институт за год не смог найти этот артефакт?

- Я… - Шэннен встревожено качнул головой. – Я понимаю твое недоумение. Но ситуация такова, что мы не можем открыто искать его.

- Что Вы имеете в виду?

- «Хлеб сердца и души» охранялся Магическим Институтом. Проще говоря, он нам не принадлежит. Очень давно королевская семья Шуденбергов отдала артефакт под охрану Магического Института. Если правда о том, что он был украден, выйдет наружу, Магическому Институту придется взять на себя всю ответственность за это, и мы окажемся в довольно трудной ситуации. Поэтому-то мы и не можем объявить о том, что артефакт утерян.

- То есть мне нужно сохранить ваш секрет и сделать так, чтобы королевская семья ничего не узнала?

- Речь идет не только о королевской семье.

- Что?

- Нам нужно остерегаться Гильдии Войнов и Гильдии Торговцев.

Шэннен стал объяснять, что даже если королевская семья выяснит положение дел, Магический Институт может прибегнуть к политической силе, чтобы в какой-то степени замять ситуацию. Но с Гильдией Войнов и Гильдией Торговцев это не сработает, так как они считают себя соперниками Магического Института. На поверхности все выглядит так, будто три Великие Гильдии решают проблемы, сотрудничая и поддерживая друг друга. Но на самом деле они готовы перегрызть друг другу глотки за право считаться самой могущественной организацией. И если новость о краже артефакта дойдет до их ушей, никто не может предсказать, в какую ситуацию это выльется в будущем.

- Теперь я начинаю понимать структуру сил Нового Мира.

Отношения между Магическим Институтом и тремя Великими Гильдиями… Отношения Нового Мира стали казаться Арку еще более запутанными и сложными. Это была не просто игра, это была игра с уникальным мировоззрением. Между всеми организациями и странами существовали определенные взаимоотношения.

Конечно, новички не задумывались об этом: хватало и других проблем. К тому же, эти отношения далеко не всегда влияли на

игроков. Но ситуация постепенно менялась по мере того, как игрок рос в уровнях и получал более сложные квесты. В зависимости от этих отношений, ситуации могли разворачиваться по бесчисленному количеству сценариев, и опыт игроков влиял бы на их выбор. Например, выполнение задания для стороны А могло бы сделать игрока врагом команды Б.

Но Арк не думал об этом так серьезно. «Я не могу построить дом, боясь посадить занозу», - думал он.

На данный момент можно было сказать, что Арк вообще почти не знает, как устроен Новый Мир. И сейчас он был не в том положении, чтобы вертеть носом и привередничать. Новый Мир был всего лишь онлайн игрой, не важно, насколько реальной. Интересы и потребности Арка все еще стояли на первом месте.

Он может взять это задание и получить награду.

Конечно, ему необходимо было знать историю НПСа, чтобы выполнить задание, но углубляться в подробности он не собирался. Однако перед лицом НПСа он должен был выглядеть очень серьезно.

- Похоже, эта ситуация доставила Вам немало хлопот.

- Да, уже почти год прошел с того момента, как «Хлеб сердца и души» был украден. Гильдия Войнов и Гильдия Торговцев что-то подозревают. Они не настолько глупы, чтобы выражать сомнения вслух, но если они приложат усилия, то нам не удастся оставить все это в секрете. И если мы открыто станем искать артефакт, это еще более усугубит ситуацию.

- Поэтому Вы пригласили меня? Того, кто не имеет прямого отношения к Магическому Институту?

- Совершенно верно. Ты доказал, что ты не предаешь людей из-за жадности. Я могу верить тебе. Ну что? Ты согласен помочь?

- Я не могу отказать тому, кто нуждается в помощи.

- То есть ты принимаешь задание?

- Да. Если из-за этого предмета может случиться катастрофа мирового масштаба, мы должны предотвратить это во что бы то ни стало. Но я понятия не имею, откуда начинать поиски, у меня нет ни одной зацепки.

- Если бы зацепки не было, я бы и не приглашал тебя сюда.

- Так что у нас есть?

- Это случилось несколько месяцев назад. Стражи, охранявшие одного из воров, промышлявших в Гиране, увидели у него небольшой предмет. От него исходила магическая сила, и стражи попросили Магический Институт исследовать его.

Шэннен достал маленький осколок железа, отливающий серебряным блеском.

- Это…

- Это осколок, упавший с защитного покрытия, под которым находился «Хлеб сердца и души».

- Значит, «Хлеб» украл кто-то из воров Гирана?

- Да.

- Это единственная зацепка?

- К сожалению, да.

Арк разочарованно вздохнул. Артефакт наверняка находится у одной из бесчисленных воровских шаек Гирана. Эта информация была так же полезна, как задание найти иголку в стоге сена.

- Что ж, это все, чем я располагаю… Но если существует квест, значит, есть возможность его выполнить.

Арк решил поискать зацепки вокруг Гирана. Вместо бесполезного скитания он предпочел бы определенную цель. Судя по всему, квест был серьезным, поэтому и награда должна быть подобающая. Причин отказываться не было.

- Сделаю все возможное.

Как только Арк согласился, перед ним выскочило информационное окно.

Найти «Хлеб сердца и души»!

Президент Магического Института Гирана поручил Вам секретное задание. Год назад «Хлеб сердца и души», находящийся под защитой Магического Института, был украден. Шэннен подозревает, что в этом замешана одна из действующих в округе Гирана воровских шаек. Вам необходимо собрать больше информации у воров и найти «Хлеб сердца и души».

Вместе с тем, вам нужно обеспечить полную секретность сведений. Если об этой ситуации узнает Королевская семья, Гильдия Войнов или Гильдия Торговцев, миссия считается проваленной. Если это случится, Шэннен отменит задание и станет враждебно к вам относиться.

Если вы отмените или проиграете это задание, ваше дружба с Магическим Институтом опустится до нуля. Если секрет будет разоблачен, Гильдия Войнов и Гильдия Торговцев будут враждебно к вам относиться, даже если вы выполните квест.

Сложность: ??

Ограничения: Быть в числе первых 50-ти игроков в квесте «Ассамблея Героев». Дружба с Магическим Институтом: как минимум 50.

- А? Что это?

После просмотра описания квеста, его цели уточнились. Сначала Арк планировал вытянуть информацию у стража, который казнил вора, или у НПС-торговцев, которые постоянно обновляли сведения о ворах. Но в задании было условие о полной секретности, поэтому ни с Гильдией Торговцев, ни с Гильдией Войнов пересекаться было нельзя.

«Мне нужно найти какой-то там хлеб поблизости Гирана без возможности спросить о том, где он вообще может находиться… Черт, может, не стоило брать квест?..»

Но жаловаться было поздно. Его дружба с тремя Великими Гильдиями и Магическим Институтом понизится до нуля, если сейчас он откажется от квеста, поэтому выход был единственный: попытаться.

Пока Арк отбросил все сомнения, так как награда за квест, который он уже выполнил, сейчас беспокоила его больше, чем новое задание. И еще одной головной болью была необходимость найти информацию о дальнейшем превращении змеи, что было весьма срочным вопросом. Арк подумал, что раз все дело в магическом ингредиенте, то спросить об этом у мага – самый лучший выход.

Шэннен кивнул головой и сказал:

- Да, я знаю кое-что о фрукте Базиума. Он действительно используется как магический ингредиент для многих вещей, но сам фрукт смертельно ядовит. Если человек или другое существо съедят его, они умрут. Но я даже представить себе не мог, что есть хоть одно существо, которое может выжить после него… Про Аламонэ Лави я не знаю ничего, и в книгах помощь мы вряд ли найдем, так как этот вид вымер очень давно, даже в Нижнем мире.

- Понятно, - расстроено выдохнул Арк.

Оставалось всего лишь шесть дней для поиска разгадки. Арк уже сам был не до конца уверен, что сможет найти ответ. Но другого выхода не было. Если президент найдет хоть что-то, это будет просто прекрасно. А если нет?..

- Прости, но вряд ли смогу помочь.

- Ничего.

- Но у нас есть еще одно незавершенное дело. Я дам вам обещанную награду, - сказал Шэннен, пытаясь хоть как-то приободрить Арка.

Еще мгновение назад расстроенные глаза Арка тут же засияли.

Шэннен улыбнулся и кивнул.

- Как только я получил отчет о результатах миссии, я очень удивился. Не думал, что найдется хоть кто-то, чей вклад будет более 50 тысяч. Ты можешь гордиться собой. Как ты смотришь на то, чтобы самому выбрать себе награду?

- Самому?

Арк удивленно вытаращил глаза. Шэннен хлопнул руками, и с одной стороны открылась дверь, в которую вошел молодой маг.

- Вы звали, Профессор?

- Проводи моего друга в хранилище на десятом этаже.

- В хранилище на десятом этаже? - маг отшатнулся назад от удивления.

- Да. Этот молодой человек обладает достаточной квалификацией для этого. Позволь ему выбрать один из предметов, неважно какой. Разрешение сверху уже дано.

- Понял.

- Итак, Арк, удачи. Разрешите откланяться.

Шэннен вышел.

Молодой маг приблизился, вежливо поклонился и сказал: «Пожалуйста, следуйте за мной».

Арк проследовал за волшебником на 10 этаж. Как только он вышел из лифта, приводимого в движение магической силой, перед ним возникли каменные ворота, расписанные затейливым рисунком. Магу пришлось несколько минут что-то говорить и нажимать, прежде чем каменная дверь со стоном поднялась вверх.

- Из всего этого я должен выбрать что-то одно?

Глаза Арка раскрывались все шире от удивления по мере того, как каменная дверь открывала вид богатств, находящихся в хранилище. На стойках лежало множество различных предметов, и каждый из них сиял так ярко, что Арк сразу же понял: все они стоят очень дорого. Это были горы денег.

При виде такого каждый геймер просто заплакал бы от счастья.

- Это хранилище, в котором находятся самые ценные артефакты Магического Института, - сказал молодой маг с выражением неописуемой гордости на лице. – Даже самый скромный стоит не менее 100 золотых. Вы первый человек, побывавший здесь. Пожалуйста, выберете один из предметов. Это и будет вашей наградой.

- Один?..

- Да, один. И у вас всего одна попытка. Поменять предмет будет нельзя.

Затем маг подошел к какому-то приспособлению, напоминавшему пульт управления, и через несколько мгновение он поднял защитный барьер, охраняющий предметы. После этого

они засияли так ярко, что глаза начали болеть.

- Будьте осмотрительны в выборе.

Арк сглотнул. Маг покинул комнату.

Как сказал маг, любой предмет стоит не менее 100 золотых. Нет, это были действительно редкие предметы, которые могли стоить много сотен золотых. Он не мог дышать, находясь в окружении такого сокровища.

- И вы говорите мне выбрать *только один*?..

Со стороны молодого мага позволение выбрать один предмет звучало как благородное решение. Но Арку это показалось форменным издевательством. Ему нужно было выбрать только один предмет в комнате, до отказа забитой редкими артефактами. Стоило только протянуть руку… Чем услышать то, что ему можно было выбрать один из них, он предпочел бы утащить и все остальные.

Огромным усилием воли Арк взял себя в руки. «Спокойно, такой шанс не выпадает дважды. Твой выбор может принести тебе десятки сотен вон! Если я выберу не то, буду жалеть до конца жизни!»

Но тут было одно большое неудобство: если коснуться предмета и просканировать информацию о нем, то предмет автоматически становится твоим. Как в слепом аукционе.

К счастью, Арк обладал проницательностью, натренированной за время, проведенное на слепом аукционе. Хотя здесь эта способность была скорее препятствием. Было бы просто отличить плохой артефакт от хорошего. Но это место в буквальном смысле было хранилищем сокровищ. Все, что тут было, выглядело потрясающе. Все артефакты были хороши. И выбрать самый лучший было очень непросто, так как жадность брала свое.

- Вот, этот меч! Он выглядит прекрасно. Какие у него статы?..

Арк уже тянул руку к мечу, но, сделав над собой усилие, отдернул ее.

- Нет, нет, держи себя в руках, Арк. Это не задание на скорость, не стоит торопиться. Посмотри не все и выбери то, что выглядит лучше всего!

Арк восстановил дыхание и начал медленно двигаться по комнате, осматривая каждый предмет. С него стекал холодный пот, он боролся с самим собой, и когда он обошел половину комнаты…

- Шшш, шшш!

Он почувствовал, как змея плотно обвила его пояс. Арк подумал, что змея, должно быть, тоже возбуждена от такого количества сокровищ. У него не было никакого желание

отвлекаться на нее сейчас.

- Не отвлекай меня.

Арк посмотрел на змею, и та угрюмо опустила голову. Змея еще несколько раз пыталась привлечь его внимание, но у Арка не было времени на нее.

Даже если все предметы были редкими, статы сильно различались. Естественно, что предметы с более высоким ограничением уровня имели более высокие статы. От редких предметов с ограничением в 10 уровень не приходилось ожидать много денег или пользы в бою, чего нельзя было сказать об ограничении 100 уровнем. Такой предмет можно было бы продать за огромную цену.

Таким образом, Арк сосредоточился на предметах с самым большим ограничением по уровню. После получаса круг поиска сузился до трех предметов.

Длинный меч, излучающий холодное голубое сияние.

Броня из белого серебра с золотой гравировкой.

Кожаный шлем, украшенный драгоценными самоцветами.

Самое трудное было выбрать из этих потрясающих трех вещей всего одну. Арк долго колебался.

- Я сейчас сойду с ума. Я уверен, что эти три вещи здесь самые ценные…

В конце концов, Арк решил выбрать что-то одно путем исключения.

- Нет смысла выбирать предмет только ради того, чтобы продать его. Лучше всего использовать его как можно дольше перед продажей. Тогда мне нужно забыть про вещь, которой сможет пользоваться только воин.

Так он исключил броню.

- Остались меч и шлем. Черт, это так же сложно, как выбирать между лапшой с бобами и острым раменом с морепродуктами! Но даже если они оба магические, оружие всегда стоит дороже доспехов. А так как в дальнейшем я собираюсь продать это на аукционе, то лучше выбрать меч. Все, решено! Ну, посмотрим, насколько ты хорош…

Приняв окончательное решение, Арк протянул руку к мечу.

И в этот момент случилось то, чего он ожидал меньше всего.

- Шшш, шшш!

С того момента, как Арк сосредоточился на трех предметах, змея резко переползла на его грудь. Арк был слишком поглощен раздумьями, чтобы заметить это. Змея отчаянно пыталась привлечь его внимание, вытягивая шею и язык. И как раз в тот момент, когда он протянул руку к мечу…

Змея со звуком, похожим на отчаянный крик, проглотила

потертую книгу, лежавшую немного сбоку.

Стойки с артефактами захлопнулись.

- ЧТО?!

Перед глазами всплыло окошко с сообщением:

Книга Ядов (редкая)

Ограничения: 50 уровень, профессия, связанная с ворами.

- Что? Книга? КНИГА?!

Лицо Арка позеленело от злости. Как такое вообще могло произойти? Из всех предметов, от которых он мог получить кучу золота, он выбрал *книгу*?!

В любом случае, эта книга тоже должна быть редким и ценным предметом. Но она бы не сравнилась с редким оружием. Более того, книгу ядов могли использовать далеко не все, а люди с определенной профессией. И из-за этого цена книги будет гораздо ниже.

- Что это вообще было?!

Змея сжалась от крика Арка. Арк попытался успокоиться, прежде, чем заговорил с молодым магом.

- Сэр, Вы же видели, что это была ошибка. Это был не мой выбор, прошу, дайте мне шанс!

- Вы же понимаете, что это невозможно, - с невозмутимой улыбкой ответил маг.

Хлоп! Окно с квестом всплыло перед глазами Арка.

Квест «Награда Магического Института» был выполнен.

Вы внесли большой вклад в защиту замка Джексона, получили достойную награду от Магического Института. Несмотря на большое количество сокровищ, вы выбрали скромную награду. Молодой маг расскажет о вашем выборе Шэннену, который будет очень впечатлен Вашим выбором.

Ваш контракт перед Магическим Институтом завершен.

+50 к дружбе с Магическим Институтом.

- Аааа! – крик Арка раздался по всему хранилищу.

* * *

- Змея, ты так меня разочаровала!

Арк катался по земле и рвал на себе волосы от досады.

Змея была на грани слез. У нее был очень жалкий вид, но Арк не проявил не капли сочувствия.

Перед его глазами все еще сиял тот прекрасный меч. Магического оружия было много, но таких мечей – нет, он определенно был очень ценным.

Какой у него урон? Какие у него были характеристики?

Теперь, когда меч уже не был так близко к нему, он стал думать о нем как о еще более ценной вещи. К тому же, каждый игрок хотел приобрести себе оружие, обладающее уроном холода. Поэтому такие вещи продавались по еще более высокой цене, даже если они были не особенно редкими. И вместо всего этого он выбрал себе потрепанный томик.

Будто он вошел в дорогостоящий ресторан и заказал там бобы…

Было бы странно, если бы он не чувствовал себя так подавленно…

- Ну почему ты это сделала?!

- Шшш, шшш!

Змея всячески пыталась себя защитить, показывая свой язык. Но Арк не понимал того, что она пыталась ему сказать. Чувство предательства от фамильяра, который всегда был на его стороне, было омерзительным.

- Убери свой язык! Заткнись! Ты хоть понимаешь, что ты наделала?! Это был шанс выбрать предмет стоимостью в сотни или тысячи вон! На эти деньги можно было бы купить тысячи роллов!

Эх, что за дурацкое сравнение роллов с вонами?.. Но сейчас в голову Арка больше не приходило ничего.

- Сейчас ты потеряла тысячу роллов! Ты хоть понимаешь это?

В конце концов, слезы начали литься из глаз змеи.

Дедрик только усмехнулся и приблизился к огню.

- Ха-ха, посмотри на себя, и тебе всегда доставалась любовь хозяина! Я знал, что это когда-нибудь произойдет! Хозяин, не прощайте ее! Вам нужно использовать этот шанс, чтобы поставить ее на свое место. Место змеи!

- Заткнись!

- Эй, а почему Вы кричите на меня? Вы вообще меня всегда убиваете.

- Ты…

- Все-все, понял. Я буду помалкивать.

Арк бросил на Дедрика ненавидящий взгляд и снова стал убиваться.

Он знал, что пролитого молока уже не собрать. Уже не важно, сколько он страдал, потому что квест завершен. Прошлого было не вернуть.

Обычно в таких случаях Арк успокаивал себя и просто шел дальше. Как только Арк ставил себе цель, он шел к ней, неважно, какие трудности приходилось преодолевать. Но когда он понимал, что он не в силах что-то исправить, он и не пытался. До этого момента все было просто. Так бы чувствовал себя человек, который думал, что выиграл лотерею, но потом понял, что все-таки ошибся цифрой.

- Черт возьми, мне не нужен фамильяр, который действует, как ему вздумается!

Некоторое время Арк кричал, а змея плакала.

Но когда он успокоился, он осознал кое-что странное.

- Стоп. КАК Змея смогла проглотить предмет?

Арк наконец понял, что в действиях змеи были определенные противоречия. Съев фрукт Базиума, змея перешла на стадию трансформации, в течение которой она не могла проглатывать и выплевывать вещи. Она несколько раз пробовала проглотить что-то, но оно тут же возвращалось обратно. Но книгу Змея не выплюнула. Трансформация должна длиться 20 дней. Он провел 13 дней в Джексоне, и сейчас оставалась еще неделя.

Внезапно Череп, который пережидал бурю и спокойно отлеживался на земле, вскочил и стал бешено клацать зубами.

- Клац, клац, клац!

- Что, и ты?.. Змея!

Арк поднял голову и в шоке уставился на змею.

Змея неподвижно лежала возле Черепа. Арк поднял ее, она была холодна, как лед. Затем ее кожа начала трескаться и сползать.

- Эй, что происходит? Змея! Что случилось?

- Эй, почему это случилось так внезапно? Это точнее не разрушение?

- Разрушение? *Разрушение*???

- Черт, хозяин, это все из-за Вас! Это из-за того, что Вы сказали, что Вам не нужен такой фамильяр! Если наш мастер отзывает нас, мы не можем сопротивляться! Как Вы могли уничтожить Змею из-за какого-то меча?!

Отношения Дедрика со Змеей были не очень гладкие, но они работали в одной команде! Он намеренно дразнил Змею, но, похоже, ничего против нее не имел. Череп просто дрожал, не зная, как быть в такой ситуации. Глядя на реакцию фимильяров,

сердце Арка дрогнуло…

- Не может быть… Только из-за того, что я сказал это…

Была ли потеряна его связь с фамильяром? Только от одной мысли об этом лицо Арка побледнело. Он действительно не хотел этого говорить, просто ему нужно было выплеснуть на ком-то свой гнев. Конечно! Он ведь не имел этого ввиду? Он бы не продал такую полезную Змею даже за несколько сотен золотых. Нет, нет!

Эмоции, которые он ощущал по отношению к фамильярам, были особенными. То, что они были полезны, отходило на второй план. Верный Череп. Дедрик, который всегда выручал Арка. И Змея, которая относилась к нему, как к родителю.

Он никогда не говорил этого, но они были не просто фамильярами, а друзьями, которых он ни на что бы не променял. Он даже не мог представить себе игру без них…

- Змея, держись, я… Прости меня. Я не хотел этого говорить. Я ляпнул это со злости! Нет ни одного родителя в этом мире, который бросил бы своего ребенка! Ты не можешь исчезнуть! Пожалуйста, прости меня! Борись! Вернись ко мне! Ты мне нужна!

Арк дрожащим голосом кастовал лечение, и в этот момент он почувствовал, что что-то выскользнуло из его рук. Это была Змея. Она выскользнула из рук Арка и упала на землю, оставив в его руках старую кожу.

К удивлению Арка, кожа Змеи снова стала блестящей, и на ней выступила красная полоса, которой не было раньше. Но и это было не все. Змея как будто сама была удивлена своей трансформацией и удивленно смотрела вокруг. Затем она открыла рот, и Арк увидел два острых клыка. До трансформации клыков у нее не было.

Но все это сейчас не волновало Арка.

- Змея! Змея! Ты вернулась! Как же я испугался!..

Арк обнял змею. Она вздрогнула, смущенная, и с шипением обернулась вокруг Арка.

- Шшш, шшш, шш!

- Все в порядке, я не злюсь на тебя. Какая разница, книга или меч? Все в порядке, она может стоить даже больше меча. Да. Давай так и будем думать.

- Шшш?

Змея подняла свою голову.

Перед Арком выскочило сообщение:

Книга Ядов была съедена Аламонэ Лави.

- Что? Съедена?

Трансформация Аламонэ Лави успешно завершена.

Это загадочная змея, живущая в Нижнем мире, чья тайна все еще не раскрыта.

Аламонэ Лави пройдет трансформацию несколько раз, прежде чем станет взрослой особью. В конце трансформации она приобретет особый навык. Взрослые характеристики и внешность Аламонэ будут зависеть от навыков, приобретенных в процессе трансформации.

Аламонэ Лави поглотила книгу и приобрела навык «Смертельный яд», она преобразована в Ядовитую Аламонэ.

Ядовитая Аламонэ

Ядовитая Аламонэ обладает специальным навыком производить яд, используя ядовитые клыки. Но сама Аламонэ не может использовать смертельный яд. Она может добавлять урон ядом к любому оружию, которым пользуется ее хозяин.

Число использования и дополнительные эффекты смертельного яда зависят от клыков. С ростом навыков клыки тоже будут совершенствоваться. Количество и сила смертельного яда также повысится.

Однако, на данные момент Аламонэ доступна только одна ячейка навыка. Только один навык может быть изучен. Чтобы продолжать использовать хранилище, необходимо очистить ячейки от других навыков. Эти навыки возможно быстро переключать, только если в теле Аламонэ нет никаких предметов.

Раса: Существо Нижнего Мира
Навыки: В темноте
Класс: -
Здоровье: 50
Верность: -
Сила: -
Ловкость: -
Выносливость: -
Мудрость: -
Интеллект: -
Удача: -

Доступные навыки: Хранение предметов, Использование Смертельного Яда

Текущие навык: Смертельный Яд (Новичок, Пассивный)

- А?

Арк чувствовал себя ошеломленным, будто по голове ударили тяжелым молотом. Если подумать: почему эта мысль не пришла ему в голову раньше? Самый легкий путь выучить навык – применить книгу. Но при слове «трансформация» в голову начали лезть какие-то особые методы, хотя применение книги было самым легким решением.

- Ты… Ты знала, что это Книга Ядов?

Змея кивнула.

- Так вот в чем дело. Поэтому ты себя так вела в хранилище.

Только сейчас Арк понял, в чем было дело. Змея бы точно не стала вести себя непослушно просто так, так как считала его родителем. Она инстинктивно понимала, что книга – именно то, что ей нужно для успешной трансформации. Если бы он раньше об этом подумал, все сразу бы встало на свои места. Змея знала, что если проглотит книгу, то будет полезна в битвах. Поэтому она была готова к такому отношению и просто сделала то, что нужно.

- Как я мог так поступить. Это было так очевидно, а я ругал ее, даже не задумываясь.

Арк поднялся с решительным выражением лица.

- Хорошо. Давай поступим так, будто этого инцидента не было. Я признаю, что это очень полезный навык, но в следующий раз не глотай ничего без моего разрешения, понятно?

Сказав это, Арк действительно почувствовал себя родителем, отчитывающим дитя.

- Шш шшш, шш шшш!

Змея быстро кивнула и обвилась вокруг пояса Арка, и очаровательно потерла об него голову.

В конце концов, Арк успокоился. Он чувствовал, что просто не может ненавидеть Змею.

В это же время Дедрик, который находился на грани слезливой истерики, когда Змея успешно трансформировалась, начал жаловаться.

- Эй, эй, да это же дискриминация! Когда я делал что-то плохое, ты бил меня как сумасшедший несколько дней и ночей!

- Поэтому я тебе и говорю: веди себя нормально!

- А что я неправильно делаю? Разве я не самый милый фамильяр?

- Сколько ты еще собираешься жаловаться? Я смотрю, ты бы не прочь перекусить, да?

- А? Кто-то что-то сказал? Череп, это был ты?

- Щелк щелк!

Череп смотрел на Дедрика жалобными глазами, будто говоря: «Ты сам себе могилу решил вырыть?»

Итак, Арк заплатил большую цену за то, чтобы трансформация Змеи успешно завершилась.

- Давайте поспешим и выберемся отсюда. Если мы тут останемся, вперед мы не продвинемся. Давайте забудем про все это и проверим, насколько полезен приобретенный навык.

Арк отозвал Дедрика и Черепа и покинул Магический Институт.

- Дешево продам предметы 40-60 уровня! Куплю предметы!

- Сегодня я играю в последний день. Я продаю все свои скоровища, поэтому не упустите шанс купить их.

- Набираем команду на ночное сражение! Осталось два места! Требуется клерик.

- Ищем торговца 70 уровня! Оплата договорная!

Как только Арк вышел их Магического Института, его встретили звуки главной улицы. Сотни игроков использовали «Крик», чтобы решить свои дела, поэтому все голоса превращались в невообразимый гвалт. Но у Арка не было интереса слушать все это.

- Так, что дальше?

Арк быстро прокрутил в голове план действий. На данный момент у него было два квеста: «Найти поселенцев» и «Найти хлеб сердца и души». С квестами он пока ничего сделать не мог. Где найти новых поселенцев, тоже пока не знал, поэтому оставалось одно: найти шайку воров в округе Гирана и выполнить квест Магического Института.

- Вопрос в том, откуда начать…

Он открыл карту, но не мог понять, куда идти. Гиран был в 3-4 раза больше, чем Джексон. Так что район, который можно было бы назвать «окрестностями Гирана», был очень большим.

От гор Брандта на севере до гор Аргуса на юге – все это было «окрестностями Гирана». В таком большом районе найти шайку воров практически невозможно. В любом случае, он даже не мог спросить НПСов об этом…

- Как вообще я собираюсь отыскать воровскую шайку?

Ответ пришел быстро.

На площади была табличка с сообщениями. На ней была информация о близлежащих деревнях и городах. Но ее можно

было использовать и по другому назначению. Там была информация о «хаотических» игроках или ворах НПС, за головы которых была назначена награда. До этого Арк не обращал внимания на эту информацию, так как она была просто ненужной. Может быть, потому что Гиран – большой город, информационная доска была в 3-4 раза больше стандартной. Информация делилась на три категории: «торговля», «местное» и «события».

Арк просмотрел огромную доску с плакатами преступников в розыске.

- Неужели все они – преступники? Э… А это кто?

Внезапно Арк увидел знакомое лицо среди этих плакатов.

Лео (иностранец)

Вор, убивающий торговцев в окрестностях Гирана. Мастерски лжет, будьте осторожны.

Последний раз его наблюдали в районе Серого Кряжа.

Сложность: ???

Награда: 40 золотых

Награду платит: Бамбино (иностранец)

- Тот парень… Он что, до сих пор ворует?

Арк улыбнулся. Лео был тем самым парнем, который пытался обокрасть Арка, когда тот в первый раз пришел в Гиран. Но, похоже, он так и не расстался со своей профессией, о чем красноречиво говорил висящий напротив Арка плакат.

Награда в 40 золотых равнялась 400000 вон (400 долларов), это была не такая уж пустяковая сумма. Кажется, Лео чем-то серьезно насолил этому Бамбино…

Если власти одобрили запрос игрока и назначили награду, то этот преступник автоматически садится в тюрьму, если попадет в руки охотника за головами. Тогда ему нужно будет заплатить штраф и пробыть в тюрьме некоторое время, чтобы избавиться от своего хаотического статуса. Другими словами, если тебя поймают, это будет занозой в заднице. Из-за этого все старались вызывать как можно меньше возмущения НПС-ов и игроков. Но, похоже, у Лео не было абсолютно никакого такта. Вспомнить хотя бы то, что он пытался украсть все товары Сида…

В любом случае, у Арка не было никакого интереса в поимке Лео. Ему были интересны НПСы-воры и воровские шайки.

Банда Грей Экс (группа)

Воровская шайка, состоящая из 7 войнов. Награда будет вручена тому, что победит главаря и принесет его серый топор.

Последний раз видели в северо-западном Гиране, около деревушки Роделлин.

Сложность: E.

Награда: 15 золотых.

Награду платят стражи Гирана.

Силвэ Эрроу (группа)

Банда головорезов, состоящая из 10 человек. Награда будет выплачена тому, кто победит главаря и принесет его лук.

Последний раз банду видели в старом лесу южного Гирана.

Сложность: F.

Награда: 10 золотых.

Награду платят стражи Гирана.

Висевшие на доске плакаты были довольно потрепаны, их часто отрывали, чем брали задание, однако воровских банд не убывало. На самом деле, среди разыскиваемых преступников больше всего было хаотичных игроков. Если хаотичный игрок умирает, из него со 100% шансов выпадает его вооружение. Если вы можете справиться с ним, это джекпот: и экип, и награда за голову - ваши. На втором месте по популярности стояли известные монстры этого района, так как дроп из них был тоже весьма неплох.

О воровских шайках даже никто не говорил. С ними было сложно справиться, так как они были многочисленны, но шанс выпадения редкого предмета был невероятно мал, так как уровень каждого участника банды был низок. Кроме того, в награду давалось только 10-20 золотых, так что ловить их было себе дороже.

- Что ж, я доволен, у меня не будет конкурентов!

Арк сорвал плакат воровской шайки, поймать которую по его расчетам было проще всего.

Вы можете увидеть информацию по поимке преступников в окне информации.

Вы участвуете в охоте на преступников в первый раз.

Охота начинается, когда вы регистрируете плакат с разыскиваемым преступником на городской доске сообщений. Если вы берете задание, и побеждаете преступников, вы получаете награду, и ваш городской вклад вырастает. Когда ваш уровень Охотника на преступников вырастет, вам станет доступна информация о более сильных преступниках, и награда за их поимку изменится.

Регистрация отменяется, если вы убиты на задании. После повторной регистрации вы можете продолжить это задание. К тому же, в случае смерти вы теряете ваше вооружение с 60% вероятностью из-за применяемого ворами навыка «грабеж».

Ваш текущий ранг охотника: -

Положительным моментом было то, что в случае смерти можно было снова прийти в город и перерегистрироваться. Но при этом, если ты умираешь после победы над главарем, придется начинать все сначала.

Арк также не знал того, что его городской вклад вырастет, если он поймает разыскиваемого преступника. Торговцы поднимали свой вклад посредством торговли, но, как оказалось, поднять вклад через боевые навыки вполне реально.

Как оказалось, мир охотников за головами тоже имел свои законы и особенности.

- Это забавно. Может, стоит серьезно этим заняться?..

Он одновременно мог поднять свой городской вклад и получить деньги и информацию. Да это просто золотое дно! Когда Арк оценил ситуацию в этом ключе, его мотивация значительно возросла.

- Я съем и птицу, и птенцов, и использую ее гнездо для разведения костра!

Так началась жизнь Арка в Гиране.

Глава 2. Охотник за головами

Арк все еще недостаточно хорошо знал территорию Гирана. Он открыл карту, но большая часть территории была покрыта черным туманом. Первый раз он пришел в Гиран через Серый Кряж, а потом жил отшельником, занимаясь слепыми аукционами. Затем он взял квест, выполнить который необходимо было очень быстро, и времени на охоту у него совсем не было. Поэтому, прежде чем покинуть пределы Гирана, он зашел в магазин купить карту. При покупке географической и информационной карты, показывающей места охоты в таких больших городах, как Гиран, новая информация накладывалась на них автоматически.

Согласно карте, вокруг Гирана было множество различных мест для охоты. Были и горы, и равнины, и болота, и леса, и в каждом регионе монстры отличались своим уровнем: от 50 до 100. Для новичков, покинувших территорию Джексона, это место было идеальным для поднятия уровня.

- Посмотрим… Банда Силвэ Эрроу прячется в Старом Лесу…

Карта показывала, что это район монстров 60-80 уровня.

- Неплохо для меня.

У Арка был 78 уровень. Раньше он сражался с монстрами выше его уровнем, но сейчас его целью была информация и награда за преступников, поэтому, чем ниже был уровень монстров, тем лучше.

Арк неспешно двинулся вдоль дороги по направлению к Старому Лесу. При движении по мощеной дороге скорость его ходьбы увеличивалась на 20%, поэтому передвижение было не таким уж и долгим: Арк достиг цели всего за полчаса.

Старый Лес был заполнен огромными деревьями, и где-то в глубине леса скрывалась банда Силвэ Эрроу.

- Мясо… Свежее мясо… Человеческое мясо!

Не успел он зайти в лес, как три тролля вышли ему навстречу. Создавалось впечатление, что они уже поджидали его. Глаза Арка засияли:

- Отлично! Я смогу потренироваться применять умение Смертельного Яда, прежде чем вступать в бой с самими ворами.

- Грр, умри, человечишка!

Хрясь!

Грозно хрипя, тролль опустил свою дубину. Но, к сожалению тролля, уже на 70-м уровне он был просто назойливой мошкой для Арка.

- Дедрик, Череп, отвлеките его.

- Ха-ха, нет проблем, эта дубина еле двигается!

- Клац! Клац! Клац!

Дедрик и Череп сошлись во мнениях и ринулись в атаку. Арк уклонился от дубины и отступил назад. Затем он накормил Змею содержащими яд ингредиентами, собранными в лесу. Через некоторое время на клыках Змеи выступила жидкость голубого цвета – яд, выработанный с помощью умения «Смертельный Яд».

Когда Арк нанес яд на клинок, тот начал мерцать голубым светом и издавать жутковатый звук.

> ***Вы нанесли Нейтротоксин (новичок) на Меч Ланселя.***
>
> *Нервы атакованного участка тела парализуются на 5 секунд (можно использовать 5 раз).*

- Дедрик, Череп, отвлеките остальных!

Арк быстро размял руки и атаковал тролля.

Тролль с ревом размахивал дубиной. Но так как еще совсем недавно Арк видел атаки Теней в Джексоне, он мог уворачиваться от медленных атак тролля с закрытыми глазами. Арк наклонил голову, чтобы уклониться от дубины и горизонтально выставил меч вперед, мгновенно контратаковав. Тролль завалился на бок.

> *Левая нога тролля была парализована нейтротоксином!*

Тролль неуклюже хромал, но Арка ничуть не разжалобил его внешний вид. Он ударил его мечом по второй ноге, и затем, увернувшись от дубинки, ударил его ногой в корпус. Тролль начал падать, выбросив обе руки вперед. Это было отличным моментом для атаки.

Активировался Двойной Критический Шанс.

- Темный Клинок!

Тролль получил смертельные повреждения и исчез с ослепительной вспышкой света.

С двумя оставшимися троллями Арк проделал то же самое. Арк бил по руке, и в некоторых случаях, когда парализовались спинные нервы, он наносил критические повреждения.

Конечно, умение активировалось не в 100% случаев. Скорее всего, потому что это был начальный уровень умения, и успешно было всего лишь 20% атак. Вероятность успеха была чуть выше,

чем выполнить сложный удар ногой.

Но была и вещь, о которой он не подумал. При ударах ногами монстры редко получали критический урон. Но яд срабатывал довольно часто даже на больших монстрах. К тому же, это было не просто случайное срабатывание, как в случае с ударами ногами.

Яд сделал свое дело. Арк уложил двух троллей всего за две минуты.

- Это весьма полезный навык!

В битве каждая секунда была на счету. Особенно в критических ситуациях, когда на то, чтобы выпить восстанавливающее зелье, уходит несколько секунд, и от этого зависит твоя победа или поражение. И если враг с 20% вероятностью будет парализован в течении пяти секунд, без слов понятно, как это улучшит ситуацию. Более того, если использовать навык пять раз, то время паралича повышается.

- Все ингредиенты у меня под рукой, и они не так быстро расходуются. Другими словами, я могу использовать навык, когда захочу!

Арк продумывал все варианты использования навыка, и уже даже не вспоминал про тот меч, который он выбрал в хранилище. В отличие от меча, который он продал бы, он приобрел навык, который мог бы помогать ему постоянно. И этот навык был чертовски полезен, поэтому лучшего выбора было просто не придумать.

- Этот навык еще полезнее, чем редкий меч!

Арк с энтузиазмом принялся собирать ядовитые ингредиенты и пробовать их все по-очереди. Но уровень навыка был все еще слаб, и далеко не все ингредиенты подходили для создания яда. Арк остановился на слабоядовитых растениях, эффект от которых был так себе, но нашлось и несколько действительно полезных.

Вскоре Арк сварил Зелье Замешательства, которое замедляло движения противника на 30% в течение 5 секунд; Кислотный Яд, наносящий урон в 30 единиц каждые 10 секунд в течение минуты; Зелье Уязвимости, снижающее защиту врага до 20% каждые 10 секунд. Было трудно ожидать чего-то стоящего от зелий, но их можно было использовать хотя бы как поддержку.

Однако навыком нельзя было пользоваться необдуманно, так как на всех монстрах он действовал по-разному. К примеру, на больших монстрах он действовал реже, и длительность отравления была меньше. Например, Яд Шипастого Растения, вызывавший Кровотечение, поднимал вероятность активации и продлевал время действия. Но в то же время, использование Кислотного Яда на монстре, атакующего ядом, не наносило

никакого вреда, а наоборот, лечило его.

- То есть перед атакой мне нужно точно знать, какой тип урона наносит монстр.

Арку нужно было изучить монстра и выбрать для атаки наиболее эффективное зелье, что отлично подходило его боевому стилю.

Минусом было то, что ингредиентов было ограниченное количество, а ядовитые травы иногда приходилось использовать в Кулинарии Выживальщика. Он не мог пустить все травы на зелья, и у яда имелся предел использования: независимо от того, подействовал яд или нет, попытка засчитывалась.

- Тем не менее, этот навык не подходит мне на 100%, ожидать чуда было бы слишком самонадеянно.

Конечно, у каждой техники есть свои слабости. Однако навык Змеи стал навыком самого Арка.

- Отлично, Змея, ты хорошо поработала!

- Шшш, шшшш!

Как только настроение Арка стало хорошим, Змея тоже повеселела. Только Дедрик что-то ворчал с недовольным выражением лица.

- Что? Есть жалобы?

- Никак нет! Какие жалобы у меня могут быть по отношению к замечательной Змее, когда все, что я могу делать – только летать? Я просто буду спокойно заниматься разведкой, вот и все… - Дедрик резко отвернулся и многозначительно зашагал прочь.

Арк улыбнулся. Хоть Дедрик и пытался это скрыть, но все же он завидовал Змее.

Компания двигалась через лес, но с некоторого времени монстры стали попадаться все реже. Арку уже была знакома такая ситуация. Он перешел границу территории монстров, и сейчас находился на территории банды Силвэ Эрроу.

- Если подумать, с людьми здесь я встречусь в первый раз.

Не гуманоидные монстры, а просто люди. Так как виртуальная реальность была очень правдоподобная, ощущения должны быть такими же, как и в реальности. Как только он подумал об этом, почувствовал себя не в своей тарелке, хотя до этого он уже убивал Лео и Андела.

- Убийство вовровской шайки не должно сильно отличаться от убийства монстров.

Арк размышлял и двигался вперед, пока резкий свист не заставил его остановиться. Перед глазами вспыхнул багровый свет, и он увидел стрелу, торчащую из его плеча.

На вас напали из засады. Урон 200. Ваше плечо ранено, скорость атаки уменьшается на 10%.

- Хе-хе, сегодня удача мне улыбается. Гость сам пожаловал к нам.

- Да, в последнее время нам было несладко, мы благодарны этому гостю.

- Тогда мы должны развлечь его.

- Хе-хе-хе, конечно, мы приготовим для него особенные развлечения.

- Что? Это и есть банда Силвэ Эрроу? – Арк ошеломленно озирался.

Ветви деревьев были настолько плотными, что неба было не видно, но голоса воров доносились именно оттуда, и не из конкретного места, а отовсюду.

Арк так увлекся приготовлением Смертельного Яда, что абсолютно не заметил, как его окружили.

- Неужели у них так плохо идут дела, что они сидят в засаде?..

Если подумать, все логично: это известная воровская банда, и защита своей территории – естественное явление. Но Арк совсем выпустил воров из внимания, так как в последнее время думал только о монстрах. Тем не менее, это его не напугало, хотя ситуация была и не из лучших.

- Сложность задания - F. Их средний уровень примерно 70. Если так и есть, то можно особо не беспокоиться.

- Дедрик, второе дерево справа!

- Есть!

Арк указал на одно из деревьев, и Дедрик увлеченно улетел в том направлении. Затем последовал громкий «Бах!», и один из воров с криком свалился с дерева.

- Какого черта? Летучая мышь?

- Мышь? Заткнись! Я – аристократ Нижнего мира, Дедрик-ним!

- План А! Череп, вперед!

Арк с Черепом кинулись на врага. Но не успел он и вытащить меч, как четыре стрелы полетели в него из всех направлений. Арк быстро приготовил меч, но даже с отточенными годами навыками таэквондо парировать сразу четыре стрелы было невозможно.

- Аа!

Одна стрела попала в ногу, вторая – в живот.

Сначала на Арка подействовало Кровотечение, затем Снижение Скорости Передвижения, и пока Арк в ошеломлении

пытался справиться со стрелами, вор забрался обратно на дерево.

- Сволочь, с ним еще монстры.

- Да, он непрост, даже после стрел не сдается.

- Давайте сначала избавимся от его мыши!

- Атакуем мышь!

- Дедрик, уклоняйся! План D!

- Отлично! Ай, что это?

По команде Арка Дедрик устремился в небо. Но прежде, чем успел пролететь хотя бы пару метров, попался в ловушку, и она захлопнулась. Арк поднял голову. Ловушка из грубых густых веток висела прямо над ним.

- Ха-ха, вот идиот! Как неловко.

Воры смеялись и пускали стрелы. Пойманный в ловушке из веток и неспособный пошевелиться Дедрик быстро перешел в критическое состояние, когда несколько стрел поразили его. Летающие существа уязвимы к серийным атакам, например, стрел, поэтому Дедрик получал дополнительный 30% урон.

- Дедрик, я тебя отзываю!

Арк еле успел спасти Дедрика от смерти, отозвав его. Но затем ситуация только усложнилась. Воры полностью сконцентрировались на Арке. Арк ничего не мог сделать, так как воры атаковали с деревьев сериями выстрелов. Он катался по земле и уворачивался от стрел, которые с сумасшедшей скоростью сыпались на него со всех сторон.

Но избежать всех стрел было невозможно, одна из трех-четырех стрел попадала в него. Ситуация все ухудшалась, так как он попадал под действие Кровотечения и Замедления каждый раз, когда стрела попадала в него.

Воры действовали слаженно и хитро.

- Моя очередь!

Услышав голос позади, Арк быстро обернулся, и тут же его спину воткнулась стрела.

- Этот идиот обернулся, ха!

- Ну какому ослу взбредет в голову поворачивать голову на голос?

- Эй, сейчас я атакую! Давай, заблокируй!

- Заткнись!

- Думаете, я поведусь на это во второй раз? – подумал Арк, не поворачиваясь, но его все-таки атаковали снова и снова. Арка переполнял гнев и ярость.

Кто бы подумал о том, что он будет неспособен отразить атаки издевающихся над ним НПС-ов?

- Аааа, ублюдки!!!

Арк зверски улыбнулся. Но улыбка делу не помогла.

Он со всей силы ударил Темным Клинком по дереву, пытаясь сбросить оттуда вора. Но дерево было нескольких метров в диаметре, и оно даже не пошевелилось.

- Проклятье! И как мне с этим справиться?

Он попытался забраться на дерево, но это было непросто, так как атаки не прекращались. После того, как он продвинулся на пару веток вверх, в него воткнулась очередная стрела.

Конечно, Череп тут помочь не мог. Он не мог забраться на дерево, а только катался по земле. Он не мог и перехватывать стрелы. В общем, был Череп или нет – не было никакой разницы. Наверное, поэтому воры не обращали на него никакого внимания. Пока Арк и Череп бегали вокруг, здоровье Арка подошло к критическому состоянию.

- Нет, я не могу им проиграть!

Арка переполняла настойчивость.

Его врагами были не просто монстры. Если бы он умер от рук НПС-ов, с 60% вероятностью он потерял бы предмет.

- Да, я очень зол и хочу мести, но сейчас мой приоритет – выжить!

- Череп, отзываю тебя!

Арк отозвал Черепа в Нижний мир и начал убегать.

- Ты думаешь, мы отпустим почти пойманную добычу?

Этих воров не стоило недооценивать. Используя лианы, они перемещались по всему лесу как Тарзаны, и при этом успевали стрелять.

Арк петлял между деревьями, но это ему не помогло, в конце концов еще одна стрела попала ему в колено, и он упал.

- Есть!

- Прикончи его!

- Черт! Я правда собираюсь умереть от рук НПС-ов 70-го уровня?!

Арк стиснул зубы. Воры окружили его. Внезапно он заметил знакомый силуэт на ветви дерева, к которому приближались воры. Он был похож на мяч для рэгби: такой же вытянутый и коричневый, висящий вверх ногами на дереве. Арк узнал его.

Это были Медовые Пчелы, населяющие леса Нижнего Мира. А тем знакомым предметом был улей Красной Пчелы.

В те дни, когда он только начинал играть и охотился в горах Аргуса, был момент, когда он нашел топовый ингредиент – мед – который можно было получить из улья Красной Пчелы, но когда он сломя голову вломился в улей – чуть не умер.

- Отлично. Все или ничего!

- Призываю Череп! Сейчас я могу рассчитывать только на тебя!

Арк схватил Черепа и со всей силы швырнул его в улей. Улей неслабо тряхнуло, и из него, агрессивно жужжа, вылетели сотни Красных Пчел. Лица воров побледнели.

- Черт, Красные Пчелы!

- Разбегайтесь! Вам конец, если вас укусят!

- Аааааа!

Пчелы с диким жужжанием преследовали воров, разбегающихся в разные стороны. Одному убежать не удалось, и он повалился на землю, после чего пчелы сгрудились в несколько туч и понизили его здоровье до критической отметки.

В это время Арк быстро отозвал Черепа в Нижний Мир и побежал в лес. Пчелы заметили Арка и переключили свое внимание на него.

Здоровье Арка подошло к критической отметке, были активированы эффекты Адреналина и Неукротимости, благодаря чему его скорость возросла в разы, но полностью сбросить с себя преследователей он не мог. Жужжание все приближалось, пока не оказалось буквально за его спиной.

- Только не оборачиваться…

Арк как сумасшедший поддирался сквозь заросли, и через несколько минут лес резко закончился, и взгляду открылось огромное озеро. Это было то самое озеро, на которое он наткнулся при входе в Старый Лес.

- Нашел!

Арк не раздумывая прыгнул в озеро.

- Фууууф…

Прежде чем улететь окончательно, пчелы еще минут десять кружили над озером. Если бы не это озеро и не Весы Русалок, он бы уже давно умер.

- Черт, это больно, это адски больно! Ублюдки! Я им еще покажу! – Дедрик летал вокруг и кричал в гневе.

Арк чувствовал то же самое.

Анализируя эту битву сейчас, он вспомнил случай, произошедший с ним в детстве. В начальной школе Арк был очень замкнутым ребенком. И, конечно, в его классе были ученики, которые дразнили его.

Они унижали Арка всеми доступными способами. В большинстве случаев они всего лишь съедали его обед или прятали его ботинки, но один раз их шутки перешли все границы.

Трое или четверо ребят отобрали его сумку и кидали ее друг другу, дразня его и насмехаясь. Если он бежал к одному человеку, тот тут же передавали рюкзак другому, и так пока не надоест… Тот, кто никогда не попадал в такую ситуацию, не поймет, какие

чувства он испытывал в тот момент.

То же самое чувство он испытал, когда над ним издевались воры-НПС. Абсолютно такое же грязное чувство унижения.

- Эти ублюдки… Я убью их, чего бы это мне не стоило!

Арк стиснул зубы и сделал яростное выражение лица, при виде которого Дедрик и Череп шарахнулись в сторону.

- Что не так, хозяин? Я сделал все, как вы мне сказали!

- Щелк-щелк!

- Я знаю, не боитесь и успокойтесь уже!

Когда Арк прикрикнул на них, они оба отошли подальше и забились в угол.

Арк выплеснул гнев на фамильяров, но прекрасно понимал, что это была не их вина. Он был не настолько благороден, чтобы оправдывать чью-то ошибку, но и не настолько глуп, чтобы винить остальных за свои. Ему оставалось винить только себя.

- У меня нет никаких оправданий.

Все это время Арк вел себя довольно самоуверенно. После смены профессии он постоянно сражался с врагами, на 5-10 или даже 20 уровней превосходящих его. К тому же, он побеждал таких боссов, которых с его уровнем не должен был даже смочь тронуть пальцем. И его вклад в последнем квесте был самый большой, несмотря на уровень 70.

Но Арк позабыл самое главное.

В Новом Мире уровень не был абсолютом.

Компетентность игрока была самой важной. Арк вырос быстрее других, потому что рано осознал это и без отдыха тренировался, не разделяя игру и реальность. Но в последнее время что-то шло не так. Как и раньше, он работал по два часа в день до боли в мышцах. Но он не знал, как переложить все свои знания на Арка. Он пренебрег исследованием того, как он может применять или изучать новые навыки. В общем, он был полностью доволен собой и саморазвиваться не спешил.

- Я слишком расслабился. До теперешнего момента монстры были довольно слабыми, и я думал, что так будет и дальше. Но это игра. Постоянно сражаться с теми же самыми монстрами я не могу.

Да, во всех играх это было абсолютно и неизбежно: чем выше уровень, тем сложнее враги.

При повышении уровня ты становишься сильнее. Но и монстры становятся сильнее. К тому же они приобретают более продвинутые характеристики, и становятся более хитрыми. Поэтому, с повышением уровня требуется больше сил и умений для успешной игры. Но, конечно, сейчас вопрос стоял не в том, нравятся ему эти монстры или нет…

- Если я хочу зарабатывать деньги на игре, мне нужно быть впереди остальных.

Арк играл, чтобы заработать на жизнь. Некоторые люди инвестировали в Новый Мир, а Арк, наоборот, зарабатывал на нем деньги.

С таким раскладом быть на шаг впереди всех остальных было просто необходимо.

Большинство игроков продавали вещи 30 уровня, когда достигали 40-го, поэтому никаких денег они не зарабатывали. Для того, чтобы заработать хоть что-то, нужно продать предмет минимум 45-го уровня. А чтобы при своем 40-м продать вещи 45-го уровня, нужно убивать монстров более высоко уровня до того, как все остальные сделают это.

- О чем я только думал? Для меня игра – это работа! И это неплохо – наслаждаться игрой, но я потерял из виду свою цель, потому что слишком увлекся. Если я хочу быть лучше других, надо работать больше и усерднее! Я не могу играть просто ради веселья.

Арк стиснул зубы.

- Сейчас важен не квест и не поднятие уровня. Сейчас у меня 78-й уровень, а не 40-й. То есть мне нужно развить навыки так, чтобы они соответствовали уровню 78. Это то, что я могу сделать прямо сейчас. Не надо думать больше ни о чем. Сейчас моя цель – эта банда.

Воровская банда больше не была всего лишь ключом к разгадке квеста. Это было препятствие, которое необходимо было преодолеть, чтобы стать сильнее.

Навыки воровской шайки были за пределами их уровня, и они были сильнее остальных монстров. Это было естественно. Воры не были просто монстрами, они были людьми. Группой людей. И их работа в команде тоже была на довольно высоком уровне. Арк с фамильярами отличался от них, главной проблемой была командная работа.

- Самое главное – КАК я использую своих фамильяров.

Фамильяры стали частью Арка. Если Арк был 60%, то фамильяры дополняли его до 100%. Силы и способности фамильяров дополняли способности Арка, но чтобы победить врагов, слаженно действующих в команде, нужно было поднять уровень сплоченности собственной команды.

- Мы использовали ограниченный набор операций и действий. Нам нужно слегка пересмотреть наши стратегии, чтобы соответствовать уровня нового врага.

До сегодняшнего дня существовало четыре плана: A, B, C и D. Они были эффективными и простыми против небольшого

количества монстров. Но если количество возрастало, и ситуация становилась более сложной, эти планы только ограничивали их маневренность.

- Нам нужно разработать более сложный и полезный план.

Арк сразу погрузился в раздумья. Но единственными знакомыми ему операциями были те, что он знал из нескольких игр, таких, как FPT (First Personal Shooter) и RTS (Real-time Strategy). После мучительного напряжения мозгов в течение нескольких часов, он все-таки придумал план. Он подумал о профессиональном бойце, который обучался и Южной Америке, - Джастисмене, чьи тактические решения он уже видел в Джексоне.

Поразмыслив, Арк вышел их игры и позвонил Джастисмену.

- Стратегия? Почему ты так внезапно этим заинтересовался?

- Это то, что мне сейчас действительно нужно. Вы можете мне помочь?

- Что ж… Кое-чем помочь я могу. Но все книги по стратегии – слишком сложного уровня. Там описаны вещи, которые даже некоторым военным сложно понять.

- А есть книга, по которой можно научиться основам?

- Да, есть. Не знаю, будет ли она полезна, но я тебе ее вышлю.

Арк решил попробовать свои новые наработки на медленных троллях: Дедрик приманивал их, в то время как Арк пробовал различные вариации планов.

- План А-4!

Когда Арк давал команду на план А-4, фамильяры атаковали тролля и теснили его назад. После того, как тролль был заманен в отдаленное место, Арк давал команду для плана А-1, при котором Дедрик и Череп бросались врассыпную и блокировали тролля, который сразу же терялся и не мог решить, кого атаковать первым. Поэтому атаки тролля были не сфокусированными, и от них уже было легко увернуться. К тому же, как только все оказывались с разных сторон, один из трех всегда мог использовать удар в спину.

Тактика А-2 представляла собой серию атак, в течение которых за атакой следовало немедленное отступление. Она предназначалась для сильных противников и помогала сохранить здоровье. Тактика А-3 нужна была при борьбе с быстрыми монстрами, все атаковали одновременно. Особенно эффективной она была при использовании навыка Смертельного Яда Змеи.

Таким образом, Арк перепробовал все свои тактики на монстрах этого района. И когда все стали действовать слаженно, он перешел к операциям типа В.

Конечно, все тренировки как всегда проходили в спартанском

стиле.

- Череп, ты опоздал на несколько секунд при смене позиции на этот раз! Наказание едой!

- Я знал, что так и будет! Но как Череп, у которого даже мозгов нет, запомнит все эти тактики?

- Дедрик, хватит выпендриваться! Наказание едой!

- Чтоо? За что?!

- Разве я тебя не предупреждал? Теперь у вас коллективная ответственность.

- Ха, смешно! Это насилие!

- Я же тебе говорил: я люблю насилие.

Арк насильно пичкал фамильяров едой. До этого они не посещали Старый Лес, поэтому новых ингредиентов накопилось очень много. Вообще-то коллективная ответственность была идеей Джастисмена.

Это действительно было чем-то новым. Даже когда Арк ничего не говорил, оба фамильяра шепотом обсуждали дальнейшие планы. Они действительно не хотели получить наказание из-за ошибок друг друга. Может быть, это было слегка подавляюще, но они впервые начали думать о работе с точки зрения «один за всех, все за одного». Но через тренировки и наказания боевая мощь фамильяров многократно возросла.

Увеличение наказаний также привело к увеличению продуктивности Кулинаирии Выживальщика. И затем…

- Иик! Что это за мерзость? На вкус просто ужасно!

> ***Вы приготовили новое блюдо: Убивающе-Аппетитное Рагу.***
>
> *На вид и запах оно весьма аппетитное, но при употреблении в пищу наносит кое-какие повреждения. Оно заставляет потерять аппетит и не смотреть даже на самую аппетитную еду некоторое время. Прекрасно подходит для диеты!*
>
> *Тот, кто съест рагу, не сможет ничего есть в течение двух часов. При насильном употреблении пищи, она отрыгнется, и действие эффектов предыдущей пищи прекратится.*
>
> *Как продвинутый бонус вам теперь доступно новое блюдо «солянка».*
>
> **Солянка: получается при смешении двух разных блюд. Оно смешивает эффекты разных блюд, и усиливает эффект, в некоторых случаях убирает штраф от использования. Иногда формируется случайный*

положительный эффект.

Однако, полученный рецепт солянки не может быть сохранен в книге рецептов. Но если в вашем рюкзаке завалялись блюда, которые вам не нужны, но которые жалко выбросить, неплохим выходом будет приготовить солянку.

Воистину Кулинария Выживальщика!

Арк готовил не только еду с положительными эффектами. Но с того момента, как появился лимит ингредиентов, ему пришлось со слезами на глазах выбросить некоторые блюда, которые повышли некоторые характеристики, но у которых были большие штрафы применения. Эх, если бы он только мог выучить этот рецепт немного раньше!

Поэтому Арк решил достать остатки ненужных блюд и превратить их в солянку. Он достал два блюда и положил их в котелок, активировал навык, и через несколько секунд было готово новое блюдо.

Вы приготовили солянку.

Суп Ужасающего Вкуса + Чай с Запахом Старого Тряпья = Экстракт Ярости

Его вкус не приснится даже в страшном сне, и тот, кто попробует его, испытает на себе приступ необузданной ярости.

Ярость +50, эффекты Криков повышаются до 100%

У солянки были случайные эффекты, но в отличие от приготовления остальных блюд, ему не требовалось пробовать его, чтобы понять, каков будет эффект.

- Ярость?..

Как Духовная Пудра, которую Арк использовал для призыва фамильяров, Ярость была специальным навыком. Более того, он не знал, почему громкость Криков повышала эффект атаки. Этот навык Арку вообще был не нужен, но он был удовлетворен результатом.

У Супа с Ужасающем Вкусом был отрицательный эффект: он наносил урон и самому кастующему. А Чай потребляет много маны. Так что неплохо смешать их оба, если все равно собирался их выбрасывать. К тому же, даже при приготовлении солянки скилл Кулинарии Выживальщика развивался. Практически безотходное производство!

Арк экспериментировал довольно долго и перепробовал все, что было возможно.

Солянка давала разные случайные эффекты. Самым интересным было то, что даже если он два раза смешивал одинаковые блюда, эффект получался совершенно разный.

Это была интересная техника, и энтузиазма у него было хоть отбавляй, но он так и не смог приготовить что-то действительно стоящее. В большинстве случаев получалось что-то с непонятным эффектом, который мог бы пригодиться где-то и когда-то, но не сейчас.

- Не стоит торопиться. Нужно обдумать все медленно и тщательно. Теперь места в рюкзаке у меня достаточно, и будет глупо выбросить все результаты работы в мусор.

Арк хотел еще поэкспериментировать, но на тренировки было выделено определенное время, и нарушать график Арк не хотел.

- Сейчас моя очередь.

Арк был удовлетворен фактом того, что командная работа фамильяров улучшилась. Но даже при таком раскладе они были всего 40 процентами, остальными 60% был сам Арк. Даже если сила фамильяров вырастет, не будет никакого толку, если Арк останется на том же уровне.

- Благодаря тем тренировкам, которые я проводил в море, все мои начальные навыки выросли практически до предела. Но новые навыки я еще не могу использовать на полную силу. Особенно медленны парирование и ответный удар. Если я буду противостоять серийным атакам, мне нужно развить эти навыки.

Арк просмотрел свои скиллы. Он сконцентрировался на активации ответного удара после парирования и контратаки. Конечно, сказать было легче, чем сделать. Развить ответный удар с опытом не получилось бы, так как эта техника могла развиваться только под влиянием навыков самого игрока. Чтобы активировать ответный удар, нужно было поймать благоприятный момент между парированием и контратакой. Это было непросто, даже если ты бал готов и ждал удара. Еще сложнее было активировать его в постоянно меняющейся обстановке на поле боя. В большинстве случаев он получал штраф за неудачное использование и на три секунды оставался обездвижен.

- Это просто ужасно. У меня получилось активировать его всего дважды.

Настала очередь Арка пробовать еду. Обычно он скармливал ужасные на вкус блюда своим фамильярам. Он был строг по отношению к ним. Но не менее строг он был и к себе.

Дедрик и Череп смотрела на него с расширенными от ужаса глазами.

- Жестокий хозяин. Это и страшно, и смело. Давай больше не будем дерзить ему?..

- Щелк щелк щелк!

Как и ожидалось, после долгих тренировок результат все-таки пришел.

20 долгих дней они не заглянули ни в одну деревню, и сейчас и Арк, и фамильяры выглядели как бездомные попрошайки. Но это трудное время принесло свои плоды. Фамильяры запомнили все тактики вплоть до D-4, и их отношения укрепились. И к тому же, Арк увеличил шанс активации Ответного Удара до 80%.

- Ну все, настал час расплаты!

- Наконец-то, Хозяин!

- Щелк-щелк!

- Шшш!

Сейчас глаза Арка и его фамильяров сияли только жаждой убийства.

* * *

- О, к нам пожаловали гости!

- Это разве не тот парень, который улепетывал от нас в последний раз?

- Ха, а он храбрее, чем кажется, если вот так сунулся сюда второй раз.

- Тогда, по вашему желанию, я воткну стрелу ему в голову. Быстрый и качественный сервис – наше кредо!

Арк снова был в окружении воров.

Вскоре град стрел посыпался с верхушек деревьев.

- Дедрик, Череп, план D-1!

- Отлично!

Дедрик и Череп разлетелись в разных направлениях. В отличие от плана D, где они просто разлетались в разные места, в плане D-1 они определяли положение врага и летели в его слепые зоны, используя скалы и деревья как прикрытие. Арк, наоборот, выходил в центр и блокировал выстрелы Парированием. После нескольких минут Парирования Арк бросился бежать.

- План A-1!

- Череп, сюда!

Когда Арк крикнул, Дедрик подобрал Черепа и полетел сквозь лес.

- Что? Эти ублюдки снова убегают?

- Ловите их! Если они снова убегут, это будет позором банды Силвэ Эрроу!

Воры кричали, пробираясь по лианам. Через некоторое время все услышали крик и хруст веток. Это было то, чего Арк и ждал: один из воров упал на землю. Зная, что они будут передвигаться по ветвям деревьев, Арк подпилил ветви заранее. В результате, как только воры запрыгивали на них, ветки ломались.

- Змея, сейчас!

- Шшш!

Хрясь!

Змея открыла рот, и из него вырвалась куча листьев, тотчас же разлетевшихся в разные стороны. Казалось, что весь лес затянут дымкой листьев. Арк приготовил второй план, который предполагал использование способности Змеи выбрасывать предметы.

- Что это?!

- Где они?

- Черт, ничего не видно!

Видимость ухудшилась, и ряды бандитов смешались. Как раз тогда Арк и фамильяры прыгнули прямо во вращающиеся листья.

- План А-3!

- Держите, ублюдки!

По команде Арка Дедрик взлетел в небо. Он описал плавную арку в небе и молнией ринулся вниз. Вор быстро возвел лук в его направлении. В это время из листьев на него выпрыгнул Череп. Вор закричал, и стрела ушла в молоко. Это была единственная атака вора. Арк нанес ему критические удары, и вор упал даже без крика.

- Змея, нейтротоксин!

После уничтожения одного вора, Арк скормил Змее ядовитое растение. Яд сразу выступил на ее клыках.

Арк нанес яд на лезвие и побежал вокруг, ударяя воров по рукам. В результате три или четыре человека выронили луки и упали на землю.

- Ублюдки!

Воры стонали и кричали.

Некоторые из них все еще пытались забраться обратно на деревья, но Арк не позволил им. Арк дал команду на операцию С-3, и Дедрик начал летать вокруг и бить по головам воров, пытавшихся подняться на дерево, а Череп цеплялся за их лодыжки и стягивал их вниз. Когда они снова падали, их ждал острый ядовитый меч Арка.

- Ты смеялся надо мной? Получи!

Воры получали и получали удары в спину, пока наконец не осознали глупость своей задумки и не повытаскивали кинжалы. Увидев их кинжалы, губы Арка сжались в холодной усмешке.

- Пытаетесь противостоять мне с кинжалами? Спасибо.

Арк нырнул между тремя ворами. Кинжалы разлетелись во всех направлениях. Но Арк был сильным игроком 78 уровня, который усердно тренировал свое таэквондо.

До этого Арк был далеко от врагов из-за их атак стрелами. Но сейчас ближний бой был самым удачным выходом для него. Арк не моргнул бы глазом, если бы они были 100 уровня, не то, что 70…

К тому же, его оппонентами были люди-НПС. Их движения и атаки было легко предсказать, в отличие от странно выглядящих монстров.

- Время реванша!

Если вор поднимет клинок, это будет выгодным положением для уклонения и удара ногой в корпус. Затем удар коленом и мечем. Так как он был очень близко к противнику, остальные не могли просто так его достать, так как рисковали убить своего же товарища. Это была их слабость – слабость людей.

Арк быстро разделался с тремя ворами.

При виде этого оставшийся вор ошеломленно вскрикнул. На нем была стильная шляпа, и он был не похож на остальных. Наверняка это и был главарь. Он быстро пришел в себя, натренированным движением натянул лук и выпустил стрелу. Арк не уклонялся. Он чувствовал, что эта стрела была объята темной энергией. И за мгновение до того, как стрела должна была пронзить его шею, Арк крикнул:

- Сейчас!

Рука Арка двигалась со скоростью молнии. Кончик меча парировал стрелу, и Арк тут же с силой оттолкнул ее в обратную сторону. Эта техника была мягкой, но у Арка ушло пять дней на то, чтобы отточить ее. Он пытался поймать нужный момент и произвести атаку. Он считал, что если стрела – это атака, то ему нужно парировать ее и перейти в контратаку. Это была отчаянная мера, к которой пришлось прибегнуть для спасения своей жизни.

Эффект превзошел все ожидания. С металлическим звоном стрела оттолкнулась от меча и воткнулась прямо в лицо босса.

- Аааааа! Как такое вообще могло случиться?!

Вор схватился за свое лицо и стал размахивать кинжалом во все стороны, но все было бесполезно. Вскоре он свалился на землю.

- Ублюдки!

Когда главарь упал, он выронил серебряную стрелу. Арк поднял ее, и открылось окно сообщений.

Вы убили главаря банды Силвэ Эрроу.

Если вы принесете доказательство Стражам Гирана, то сможете потребовать награду.

За пять дней он наконец-то разобрался с первой бандой.

- Да-да, Дедрик просто супер! – Дедрик выплясывал, как будто он сам разделался с целой бандой воров.

- Змея, смена навыка. Хранилище!

После победы над главарем Арк прошелся вокруг, собирая вещи. В отличие от монстров, из которых выпадала только шкура или когти, у воров нашлось несколько хороших кинжалов и снаряжение. Но так как они были ворами, все их вещи были в ужасном состоянии. Из них выпадали ржавые тарелки, рваная одежда и много непонятных вещей, которые даже продать не приемлемую цену было невозможно. Но деньги есть деньги. Арк собрал даже недоеденную еду.

- Да уж, это более странно, чем я предполагал.

После поднятия каждого клочка вещей, Арк не медля двинулся по направлению к следующей цели. Следующей целью была банда Грей Экс, по слухам находящаяся около деревни Роделлин.

В отличие от Силвэ Эрроу, эта банда состояла из опытных воинов. Это его слегка беспокоило. Арк всегда представлял себе команду, состоящую из воинов, магов, лучников, но чтобы в одной команде были одни воины, вооруженные топорами и щитами… Это будет гораздо сложнее.

- Руби его!

Выставив вперед щиты, воины окружили его и подняли топоры. Они были 75 уровня - на пять уровней выше Силвэ Эрроу. И уложить хотя бы одного было очень сложно, потому что их защита была просто непробиваемой. Но Арк применил Ответный Удар, который долго тренировал с фамильярами. Когда он уложил первого воина, его уровень повысился.

Ваш уровень повышен.

Он поднял уровень за пять дней.

- Теперь я понимаю, почему никто не хотел сражаться с ворами.

Уничтожить группу воров было в 4-5 раз сложнее, чем уничтожить монстров того же уровня, из-за того, что НПС были

умны, экипированы и обладали отточенными до совершенства навыками. Более того, за это не давалось добавочного опыта, поэтому не было никакой выгоды преодолевать такие сложности. Кроме того, было множество других персонажей, за которых назначалась награда.

Арк покачал головой.

- Я умею приспосабливаться к разным ситуациям. Даже лучше, если мои противники будут хитрыми. До этого я не думал, что смогу контратаковать его же стрелой, кто знает, какие еще способности я смогу открыть в себе?

- Позвольте посмотреть на ваши вещи.

Арк разложил все предметы, найденные в лагере банды Грей Экс. После того, как Арк расправился с двумя бандами, его кошелек заметно потяжелел. Вещи были не особо ценными, но сам факт того, что он собрал разнообразные предметы, выпавшие из воров, был ему чертовски приятен.

Конечно, от квеста не приходилось ждать многого, но понемногу накапливая деньги, ощущение удовлетворенности возвращалось к нему.

Ах да, он совсем забыл упомянуть про то, что те ребята, которые дразнили его в начальной школе, были успешно побиты Арком в 4 классе. После 2 лет изучение таэквондо он приобрел острое чувство того, что каждому нужно воздавать по его заслугам.

* * *

- О, так ты позаботился о тех парнях? Я тебя раньше не видел, ты новичок? Хорошая работа, я запомню твое лицо. Вот обещанная награда. Надеюсь, ты и впредь будет помогать поддерживать мир в Гиране.

Вы предъявили доказательство и получили награду.

Ваш вклад в городе Гиран вырос до 15%.

Вы выполнили свое первое задание, и ваш ранг охотника – E.

Когда Арк отнес доказательства Страже Гирана, он получил 25 золотых и дополнительный бонус к статусу охотника. Он думал, что особой ценности, помимо самой награды, в охоте нет, но был рад тому, что его показатели поднялись. Эта простая работа доставила ему немало наслаждения.

- Я не получил никакой информации по поводу квеста, но… Что ж, неважно. Я все равно ее найду. Мне нужно просто расправляться с бандами и получать опыт. Это и весело, и выгодно.

И Арк стянул с доски объявлений еще две листовки с преступниками в розыске.

Глава 3. Вторая встреча с Сидом

Главная улица Гирана была забита людьми. Впрочем, как и всегда. Даже на рассвете в торговом районе и яблоку было негде упасть: игроки продавали и покупали самые разнообразные вещи: от обыденных предметов, стоивших несколько медяков, до редких. Каждый свободный угол был заставлен палатками, через которые с трудом могли протиснуться три-четыре человека, и выглядело все это в точности как европейский блошиный рынок. Казалось здесь можно купить все.

При использовании аукционного дома приходилось платить 5%, и по мере того, как цена лота росла, эти на первый взгляд безобидные 5% превращались в невообразимую сумму. С точки зрения покупателей обычный рынок был гораздо выгоднее. Однако и тут стоило помнить о том, что далеко не всегда товары продавались по рыночной цене.

- Что ж, пока мне не важны детали…

Арка никогда не интересовал такой бизнес. Он мог достать необходимые вещи самостоятельно и считал, что время лучше потратить на охоту, а не на простаивание на рынке и продажу предметов.

Он прогулялся по рынку, особо не обращая внимания на происходящее вокруг. Сейчас он хотел было быстро продать те вещи, которые достались ему от воров, и вернуться на охоту. Но в конце рынка он внезапно остановился.

В самом глухом углу рынка продавалась груда старого тряпья.

- Скидка на все предметы! Все вещи по 50 медяков!

В Новом Мире одежда была дополнением к оружию. Она не давала никакой защиты, но в городах и деревнях ее носили, чтобы круто выглядеть. Иногда на дорогих вещах было наложено заклятие «Шарм». Шарм был статом, который влиял на сближение отношений с НПС при разговоре. Поэтому тут и там можно было встретить торговцев, продающих такую одежду. И цена этой одежды была не ниже, чем у высококлассного оружия.

Но эта сваленная в кучу одежда была самой обыкновенной. Она была создана для того, чтобы разок надеть ее под настроение. Арк никогда не интересовался одеждой ни в реальности, ни в игре.

Внимание Арка привлекли не сами вещи, а торговец-хоббит, сидевший позади них. Он был так увлечен шитьем, что даже не заметил глазеющего на него Арка.

В голове Арка пронеслось:

- Сид? Продает тут одежду?!

Сид сменил свою профессию на торговца. Профессия предполагала продажу и покупку товаров из других деревень и городов, но сейчас он продавал одежду за 50 медяков?.. К тому же, раньше Сид излучал уверенность в себе и постоянно улыбался, чего никак нельзя было сказать о нем теперешнем. Фон вокруг него стал серым, и выглядел он весьма мрачно.

- Эй…

Услышав голос, Сид вздрогнул и опустил голову.

- Ах, добрый день. Я продаю разную одежду по сниженным ценам. У нас есть вещи отличного качества, они уж точно помогут вам встать с правильной ноги с утра. У нас даже есть шляпа с перьями и мелкие модные предметы. Пожалуйста, не стесняйтесь. Цена – всего 50 медяков. Если возьмете два, я скину 10 медяков.

- Сид, что ты делаешь в этом богом забытом месте?!

Перебиравший вещи Сид резко остановился и поднял голову, ошеломленно глядя на Арка.

- А-арк!

Внезапно из глаз Сида полились слезы. Арк не понимал причины такой реакции:

- Эй, почему ты плачешь? Что случилось?

- Я… по правде говоря, я банкрот.

- Банкрот?..

- Я даже взял кредит у Гильдии Торговцев и купил товары, - прохлюпал Сид, - я рисковал жизнью, чтобы купить их, но когда вернулся, рыночная цена упала… Я все дальше влезал в долги. Я начал шить одежду, чтобы хоть как-то выкарабкаться, но мой навык Шитья на ужасно низком уровне, никто не покупает их. Я не могу даже сделать себе прибыль, и мои долги с каждым днем все больше и больше. А-а-а, я так устал шить вещи, которые даже продать не могу!..

Похоже, с Сидом много чего приключилось…

С всхлипами и слезами Сид пытался объяснить ситуацию, но после каждого слова начинал навзрыд рыдать. Он так громко ревел, что его вопли слышал весь рынок, и проходящие мимо игроки постоянно оборачивались. Арк принялся успокаивать его, и через некоторое время Сид сказал чуть более спокойным голосом:

- Ты же знаешь, что я пытался заработать на шелке из Гирана?

- Да, я слышал об этом.

- Когда мы путешествовали с тобой, я накопил неплохой капитал. Я отправился продавать шелк, надеясь повысить свою долю вклада. После того, как я добрался до юго-восточного региона, через Гильдию Торговцев я выяснил, что цены на шелк

были очень выгодными. Я подумал, что это отличная возможность заработать!

Сид стиснул кулаки, показывая то, как тогда он был рад этой возможности.

Конечно, он знал, насколько непостоянна рыночная цена. То, что еще днем было выгодно, к вечеру уже денег не принесет. В то время, когда цена только начала подниматься, шанс заработать действительно большие деньги был высок, несмотря на время, необходимое для возвращения обратно в Гиран. Таким образом, Сид решил испытать судьбу и обратился за ссудой в Гильдию Торговцев.

- Торговая Гильдия Мидуса давала ссуды всем торговцам. Я взял 300 золотых и подписал контракт о том, что верну их сразу после продажи шелка в Гиране. Затем я нанял дорогого быстрого извозчика, доставившего меня в Гиран, но…

- Цены на шелк упали…

- Да. – Глаза Сида снова наполнились слезами. – Меня провели.

- Провели?

- Да. На самом деле помимо меня были еще торговцы, хотевшие продать шелк. Но позже я узнал, что один из них использовал свое положение и деньги в гильдии, чтобы контролировать цены.

- Контролировать? Но как?

- Он предложил торговцам с юга более высокую цену покупки шелка, чем торговый пост, и скупил у них весь шелк. В торговом посту шелка не было вообще, поэтому цена его стремительно поднималась. Когда я прибыл со своим шелком, он уже распродал все его запасы, приобретенные в торговом посту.

За очень короткое время рынок Гирана заполнился шелком. И результат – резкое падение цен.

Когда Сид прибыл в Гиран, цена шелка была на 50% ниже той, по которой он купил шелк.

В таких случаях торговцам остается только продать товар в другом регионе. Но Сид подписал контракт, что продаст шелк именно в Гиране. Сид не мог ничего сделать, срок контракта истек, шелк был конфискован, и с Сида взыскали штраф в 200 золотых за неисполнение контракта.

Проще говоря, Сид обанкротился. Его статы надежности и известности упали почти до нуля из-за срыва контракта. К тому же, за потерю в торговле его навыки понизились. И сейчас сверх всего этого у него был долг, не было денег купить хоть какие-то товары, и он стал практически нищим.

- Хе-хе, я знал, что это произойдет! Он выглядит туповато для

торговца! – язвил Дедрик.

Но у Сида не было сил даже ответить. Он со вздохом указал на одежду.

- Сейчас я пытаюсь продать хотя бы что-то, чтобы закрыть долги. Раньше я изучал навык Шиться, но…

Арк даже думать не хотел о том, сколько лет нужно потратить на то, чтобы вернуть долг в 200 золотых, продавая одежду за 50 медяков. К тому же его навык Щитья был настолько низок, что изготовленные им вещи не имели никаких дополнительных свойств. Их бы никто не стал покупать.

После всей этой тирады Сид взглянул на Арка:

- Арк-ним, есть ли хоть какая-то возможность…

- У меня нет денег, - отрезал Арк.

На самом деле в последнее время удача улыбалась Арку. У него было почти 700 золотых, когда он покидал Гиран. Проданные вещи и награда за воров принесла ему еще 100 золотых. Но то, что попадало в рюкзак Арка, назад уже не возвращалось.

Сид прекрасно знал об этом, и только пожал плечами:

- Эх, что ж, не судьба…

- Извини. Я много потратил.

- Не извиняйся, в конце концов, это была моя ошибка. Мне остается только работать над навыком Шитья и продавать одежду. Что же, хе-хе… Не обращай на меня внимания…

Погруженный в отчаяние Сид горько смеялся. Арку стало неловко. Сид был одним из немногих игроков, понравившихся Арку в игре. Арк узнал от Сида много полезной информации, и именно он помогал Арку на слепом аукционе. Но отвернуться от друга, когда тот просил о помощи…

- Я прямо как мои родители…

После того, как отца не стало, а мать госпитализировали, отношение родственников резко изменилось в худшую сторону. Арк чувствовал только ненависть по отношению к ним. Хотя это была всего лишь игра, Арк поставил себя на место Сида, и эта ситуация очень сильно зацепила его.

- Сейчас я не могу дать ему денег. У меня тоже есть обязательства. Как я могу помочь ему без денег?

Арк ломал голову довольно долго, но вскоре решение пришло к нему.

Арк был игроком боевого типа, Сид был торговцем. Ответ был прост.

- Сид, не хочешь поохотиться со мной?

- Охота?

- Да. Сейчас я брожу вокруг Гирана и ловлю разыскиваемых

преступников, за которых назначена награда.

- Но ты же знаешь, что я тебе даже помочь не смогу.

- А тебе и не надо.

Арк с улыбкой объяснил план. Арку нужно было обойти очень большой район, чтобы найти воровские шайки. Конечно, он бы предпочел охоту на простых монстров, а не на воров. Он собирал ингредиенты, но не мог отдать их Змее, потому что использовал ее умение Смертельного Яда. В итоге места в сумке почти не было, и если бы он каждый раз возвращался в Гиран, потратил бы на это кучу времени.

Однако, если бы Сид присоединился к нему, все проблемы решились бы в мгновение ока. Как торговец он располагал 6 сумками, так что места было предостаточно. К тому же, вместо Арка продать все вещи мог бы сам Сид, а Арк сконцентрировался бы на охоте.

- Ты что, предлагаешь мне быть твоим торговым агентом?

- Да. И тебе не придется много мотаться туда и обратно, потому что места у тебя в сумках более, чем достаточно. А когда твои сумки будут заполнены, я просто провожу тебя до Гирана, таким образом, дорога будет безопасной.

- Тогда распределение…

- Мне тоже нужны деньги, поэтому дать тебе большое вознаграждение будет сложно. Ты можешь оставить себе доход от использования твоего навыка торговца с продажи веще по более выгодной стоимости. Во всяком случае, это будет лучше, чем продавать тут одежду. И ты сможешь восстановить твои опыт, надежность и все скилы.

На самом деле этот метод придумал не сам Арк. В некоторых лавках Гирана собирались купцы, которые прогорели также, как Сид. Они мечтали о возврате былой славы, продавая вещи, собранные с остальными игроками. Сид тоже знал об этом, но те купцы могли заработать 20% прибыли. Выбрав профессию не купца, а торговца, он заработал бы только 10%, и никакой игрок не взял бы его с собой.

- Да, я сделаю это! Пожалуйста, позволь мне попытаться!

Сид схватил руки Арка. Он уже знал, как тщательно Арк собирает все предметы. Если бы он оставил их себе и выиграл хотя бы 10% от продажи, это была бы не маленькая сумма. А если бы попалось несколько редких предметов, вырученных денег было бы еще больше. Это было намного лучше, чем сидеть здесь и продавать одежду за 50 медяков.

- Ха, это была действительно неожиданно хорошая идея.

Арк удовлетворенно улыбнулся. Если Сид присоединяется, у Арка появляется 6 сумок. Более того, если он сам будет ходить в

город и продавать все эти вещи, то можно сравнить это с мобильным личным магазином.

В конце концов, для Арка Сид был всего лишь дополнительным мешком.

- Отлично. Давай сначала разберемся с теми вещами, которые у меня есть сейчас, и двинемся дальше.

- Да!

Сид быстро убрал всю одежду. Затем Сид пошел продавать вещи, а Арк вернулся к доске объявлений, сорвал несколько плакатов и зарегистрировал их.

- Я заработал 15 золотых, и 2 золотых прибыли, - нормальный цвет лица начал возвращаться к Сиду.

- Отлично. Ты ведь можешь купить контракт на эти деньги?

- А?

- Ты должен подписать контракт торговца. Ты разве не говорил, что он стоит 1 золотой? – спросил Арк с вежливой улыбкой.

В конце концов, Сид отбросил свои слезы, и за 1 золотой подписал контракт торгового агента.

Так Арк снова повстречал хоббита-торговца Сида.

* * *

Двое людей шли по темной, излучающей зловещую атмосферу, пещере. Один из них был красивым блондином в сверкающей белой броне. Это был всем известный знаменитый рыцарь Алан. А человеком, носящим обычные металлические доспехи и выглядевшим значительно хуже Алана, был Андел.

Андел постоянно оглядывался по сторонам.

- Я не чувствую даже намека на укрытие Темных Братьев.

- Не заставляй меня повторять одно и то же по десять раз, - ответил Алан, освещая путь в пещере сиянием своего меча.

В Новом Мире все еще оставалось много неизвестной обычным игрокам информации. В том числе об использовании таверн. В городах всегда была таверна, владелец которой за определенную плату рассказывал о слухах Нового Мира. Из слухов можно было узнать, какой предмет находится в тайнике или любую информацию по квестам. Конечно, это были всего лишь слухи, и случаи, когда игроки сражались за предмет, и ничего не находили, были нередкими. Но в Новом Мире, где игроки должны были самостоятельно находить все зацепки, даже слухи были огромным преимуществом.

- Есть определенный НПС, который дает редкую информацию.

Это - менестрель таверены. Если прослушать определенное количество его песен, можно получить редкую информацию. Но правдивую информацию он дает только тем, кто платит как минимум 10 золотых за каждую песню, при этом точность информации всего 80%. В прошлый раз мы узнали о лабиринте Тарша от того менестреля.

В общем, менестрель был кладезем информации, но только для тех, у кого денег было более, чем достаточно. Алану этот способ подходил прекрасно, в отличие от Арка.

- Мы потратили 100 золотых, чтобы получить информацию о Темных Братьях. Она наверняка должна быть надежной.

- Надеюсь.

- Стой, там что-то есть!

Аура Определения Жизни, которую накастовал Алан, что-то засекла. Он остановился и поднял свой сияющий меч, возле противоположной стороны пещеры появился красный камень. На фоне мрачных стен он выглядел как кровавый отпечаток. Перед ним стоял как статуя старик, и смотрел на них двоих. Этот старик излучал какую-то странную и мрачную ауру, но губы Алана расползлись в довольной улыбке.

- Похоже, информация была верной, - Алан сделал шаг вперед и спросил, - Это секретное место встречи Темных Братьев?

- Кто рассказал вам об этом месте?

- Менестрель из столицы.

- Похоже, что он перестал держать язык за зубами. Он сливает информацию тем, кто даже не пахнет кровью. – Видимо, под «запахом крови» он имел в виду то, что игроки не относились к хаотичным – нарушителям. Глаза старика сузились, - А ты, должно быть, святой рыцарь Алан?

- Ты знаешь меня?

- Где ты думаешь, сейчас находишься?

- Я не буду отвечать.

- Думаю, у тебя не получится, - легко улыбнулся старик, - Ничего хорошего тебе не принесет слух о том, что рыцарь Алан связался с такими, как мы. Однако Вам не о чем беспокоиться. Мы обеспечиваем секретность сведений клиентов, таково наше основное правило. Если вы говорите об этом, то вы явно не идиоты, которые вломились в это место, чтобы попытаться сделать какую-нибудь глупость, ведь так, сэр Алан? Итак, я выслушаю вас.

- Я слышал, что у вас много людей разных профессий.

- Конечно. Можно сказать, что нелегальная работа – наша специализация.

- Есть один человек… Иностранец… Которого я бы хотел

видеть мертвым.

- Запрос на убийство? Я-то думал, у Вас высший уровень правосудия, вот так сюрприз!

- Скажите мне то, чего я еще не слышал.

- Вы обиделись? Что ж. Такие грязные дела для нас приемлемы. Но Вы не должны заключать с нами контракт самостоятельно. Вы прошли весь этот путь и просите об убийстве… Похоже, у вас с кем-то плохие отношения, которые Вы не хотите рассказать мне?

- Я обязан отвечать на такие вопросы?

Алан злобно взглянул на старика, и тот улыбнулся.

- Нет, не обязаны. Я понял суть дела, мы всегда беремся за такие запросы. Но Вы, конечно, знаете, что мы работаем не за спасибо.

- Назовите вашу сумму.

- Цена варьируется в зависимости от условий запроса. Вы, вероятно, знаете, так как Вы иностранец, что все иностранцы обладают определенной мистической способностью, их даже убить окончательно нельзя. Но можно нанести ему столько урона, сколько Вы захотите. Поэтому, чем больше урон, тем больше вознаграждение.

В конце слов старика под тяжелый смех всплыло информационное окно.

Вы провели встречу с тайной организацией убийц, известной только по слухам, «Темным Братом».

«Темный Брат» - секретная организация, хранящая множество секретов. Они сыграли довольно большую роль в истории Нового Мира. На нее работают люди, которые добиваются цели всеми доступными способами, однако практически никто не знает их настоящих личностей.

Игрок, сумевший попасть на тайную встречу, может попросить выполнить любую работу, которую не может сделать сам.

Но следует помнить о том, что работа с такой организацией плохо повлияет на славу и репутацию. К тому же, если о вашей сделке кто-то узнает, вас будет преследовать Церковь.

При каждом запросе ваша слава будет падать до 500, а хорошая репутация опустится до 50. Если ваша репутация 0, она упадет до -50, и вы попадете в разряд Хаотичных игроков.

Запрос на убийство у организации «Темный Брат»

принят.

Вариант А – Убить объект минимум 5 раз. Забрать минимум 3 вещи из инвентаря. Награда – 200 золотых.

Вариант В – Убить объект минимум 3 раза. Забрать хотя бы 2 вещи из инвентаря. Награда – 150 золотых.

Вариант С – Убить объект минимум 1 раза. Забрать хотя бы 1 вещи из инвентаря. Награда – 100 золотых.

- Выбираю А, - ответил Алан без колебаний, прочитав сообщение.

Глаза старика слабо блеснули.

- О, немногие выбирают вариант А. Похоже, противник Вам чем-то сильно насолил. Мы принимаем запрос. Итак, от кого мы должны избавиться?

- Я могу не сомневаться в вашем умении убивать?

В ответ старик улыбнулся и щелкнул пальцами. Тут же факел погас, и пещера погрузилась во тьму. Алан и Андел обернулись, и замерли в ошеломлении. Несколько человек в черном уже приставили мечи к их спинам.

- Алан! – выдохнул Андел с испуганным выражением лица.

Алан слабо улыбнулся и кивнул:

- Хорошо, вам можно доверять.

С того момента, как они зашли в пещеру, аура обнаружения жизни была включена. Но он не почувствовал их приближения, что значит, что их навык скрытности был более высокого уровня.

- Спрошу еще раз: кто наша цель?

- Арк!

Глаза старика сузились.

- Вы говорите про… Героя Джексона? Он не самая легкая цель…

- Вы знаете его?

- Это «Темный Брат». Такая информация для нас является основной.

- Хорошо, теперь я верю вам еще больше.

- Подождите. У меня есть одно условие. Я хочу сопровождать отряд убийц. Я хочу своими глазами увидеть, как этот ублюдок умрет.

- Нет ничего невозможного, это легко устроить. Но не кажется ли Вам, что будет лучше, если наши дела останутся в секрете?

- Это не важно!

- Хорошо, любой Ваш каприз… Если Вы скажете, где остановились, я составлю команду и пришлю ее к вам завтра ночью. Какие еще вопросы?

- Никаких.

Алан заплатил 200 золотых, вышел из пещеры и спросил:

- Ты уверен, что хочешь сопровождать команду? Я имею в виду, что в ближайшее время ты не поднимешь уровень. Твои статы снова упадут, а ты еще не восстановился после прошлых смертей.

- Все это больше не важно, - пробурчал Андел. – Я принимал участие в экзамене Global Exos просто ради веселья. Это уже не моя цель. Моя единственная цель – этот ублюдок Арк. Лариета сказала, что он тоже подавал заявление. Жалкий бедняк… Он ошибся, связавшись со мной. Не важно, чего мне это будет стоить, я сделаю так, что он не пройдет этот экзамен! Нет, он вообще больше никогда не посмеет играть!

Алан тяжело кивнул.

Андел был самым старшим ребенком в богатой семье. Сейчас он жил на деньги родителей, но вскоре уже сам смог бы приобрести небольшой торговый центр. Он принял участие в экзамене Global Exos только потому, что хотел показать родителям свою независимость, а цели зарабатывать на этом деньги он перед собой не ставил.

- Спасибо, Алан. Не думал, что ты так далеко зайдешь ради меня.

- Представляю, как неприятно это было, что ты обратился аж ко мне.

- Твои слава и репутация не упадут. Я никогда не забуду твою слугу.

- Не беспокойся об этом, - сказал Алан с нарочитой грациозностью.

Алан обратился за помощью в организацию убийц – «Темный Брат». Если нужно было убрать кого-то, это был единственный способ, чтобы самому не стать Хаотичным игроком. Но и тут были определенные ограничения.

Во-первых, тайную подпольную организацию было очень нелегко найти. Во-вторых, минимальное вознаграждение составляло 100 золотых, что было эквивалентно 1000$. Вдобавок ко всему, слава и репутация падали при заключении договора. Андел уже достиг критического положения, а вот для Алана, святого рыцаря, такая ситуация была бы просто экстремальной.

- Андел, я делаю это не для тебя, - сказал Алан.

Некоторое время назад кое-что случилось. Заняв первое место во вкладе в город, Алан гордо вернулся в Гильдию Воинов. И там он снова услышал имя Арка.

- Вы уже слышали об Арке раньше? – спросил лидер Гильдии.

- Да.

- На самом деле, Вы с ним делите первое место.

- Что? Вы это серьезно?

- Да. Кроме того, он даже не маг и не торговец. Если вы знаете друг друга, не могли бы Вы с ним связаться и спросить о деталях? Если Вы уговорите его присоединиться к гильдии, это будет просто замечательно!

Лицо Алана исказилось при этих словах.

- Этот ублюдок наступил на мою гордость!

До этого момента существование Арка вообще не заботило Алана. Он раздражал, но не стоил того, чтобы тратить на него свое драгоценное время.

В спорте или в оценках, Алан всегда был лучшим. Все, что он хотел, само приходило в его руки. В игре все было так же. Алан должен был быть лучшим во всех областях, которые интересовали его. Но тут вмешался этот назойливый Арк, про которого он и думать забыл. И как-то раз Алан смотрел в интернете видео сражения с Вальдерасом, и человеком, сражавшимся с ним, был Арк.

- Он просто помеха. Он не пройдет экзамен. Его пройду я. Но даже это не самое главное. Главное, что я должен быть выше всех.

Главного действующего лица этого видео еще не разоблачили, но Global Exos уже обратили внимание на Арка. Они должны были принять его заявление, и если сравнить его с …

Арк произвел на них гораздо большее впечатление, чем Алан.

Это значило, что в их оценке Арк стоял выше Алана. Алан никак не мог смириться с этой мыслью.

- Алан – это я. Его поражение – мое поражение. И …

Ему не нравилось, как Лариет отзывалась об Арке. Алан притворился, что он встретил Лариет в игре случайно, но на самом деле она была девушкой, которую он заметил еще на самом интервью. Он использовал игру как предлог подобраться к ней поближе, и он постепенно завоевывал ее доверие. К тому же, не было ни одной девушки, которую он не смог бы завоевать. И он никак не мог признаться себе в том, что Лариет выказывала заинтересованность в ком-то другом. Это было абсурдно, но в то же время весьма характерно для богачей.

И теперь Арк задел его гордость. Это была всего лишь игра, но он не мог позволить никому обойти себя даже в игре. Ему нужно было занять первое место в рейтинге Global Exos и пройти экзамен. Он не мог смириться с тем, что кто-то встал у него на пути.

- Если кто-то стоит у меня на пути, я уничтожу его, чего бы это мне ни стоило!

Таков был жизненный девиз Алана, и он продолжал им

руководствоваться и впредь.

Алан остановился и посмотрел на Андела.

- Просто мне не нравится тот же парень, что и тебе.

- Спасибо, Алан. Мы размажем этого ублюдка, я помогу тебе всеми своими силами, - ответил потрясенный словами Алана Андел.

Но лицо Алана оставалось абсолютно холодным.

- То, что мне в тебе нравится – твоя покорность и раболепие.

Так был собран альянс против Арка.

Глава 4. Сара

- Ааа, черт возьми!

Огромный орк повалился на землю и задергался в предсмертных конвульсиях. Из него выпала чешуйчатая кольчуга. Выглядела она очень даже ничего, но использовать ее Арк не мог: ее нужно было предоставить как доказательство победы над Орочей Бандой Воров.

- Тьфу, на этот раз мы потратили на них уйму времени!

Арк подобрал броню и открыл окно статов.

Имя *: Арк*
Раса*: Человек*
Склонность*: Светлый +150*
Слава*: 1,335*
Уровень*: 85*
Профессия*: Идущий во тьме*
Титул*: Рыцарь Кот, Смотритель Душ, Герой Джексона*
Здоровье*: 1,695*
Мана*: 1,295 (+100)*
Духовная Сила*: 100*
Сила*: 212 (+5)*
Ловкость*: 252 (+17)*
Выносливость*: 322*
Мудрость*: 31*
Интеллект*: 250*
Удача*: 42*
Гибкость*: 21*
Искусство общения*: 23*
Привязанность*: 40 (+10)*

Специальный стат:
знание древних реликвий*: 53*

Эффекты от оружия

Броня из шкуры Черной МедведеМыши: Ловкость +2, Сопротивление холоду +20

Лапы Кошки: Скорость нападения +10%, Ловкость +15, Шанс Критического Урона +10%

Голова Хрустального Голема: Мана +100

Сапоги Норада: Скорость Передвижения +10%,

Уклонение +5%

Ожерелье Аделаиды: Защита +40, Привязанность +10

Возрождающий Дух: Сила +5, Восстановление Маны +5%

Все способности в темноте повышаются на 30%

Способность прятаться в темноте (Длительность – 15 минут. Автоматически отменяется при вступлении в битву)

На 50% увеличена сопротивляемость следующим заклинаниям: Страх, Темнота, Слепота, Приманка

Вы можете раскрывать истинные свойства всех предметов

- Что ж, уровни я повышаю с нормальной скоростью…

Прошло уже две недели с тех пор, как Арк начал охоту. Пять первых дней он с фамильярами отрабатывал тактику, и только последние девять дней по-настоящему охотился. Он поднял уровень с 78 до 85, то есть вырос на 7 уровней.

Благодаря этому квесту он поднялся на 10 уровней всего за три дня. Обычно для игроков 80 уровня было сложно поднимать хотя бы по одному уровню в день, и даже по одному уровню раз в 2 дня. Но сейчас противники были гораздо сильнее и хитрее простых монстров. И все же каждый раз после определенного количества дней, проведенных на охоте, необходимо было возвращаться в деревню ремонтировать оружие, закупать еду, продавать вещи из сумки. Стрелкам нужно было пополнять запасы стрел, а магам – доставать необходимые для заклинаний ингредиенты.

Город – Охота – Город – Охота. Это было основной формулой во всех играх. И в результате на путь до города и на проворачивание всех дел уходило довольно много времени. Чем больше уровень и чем дальше ты охотишься, тем больше времени теряешь, и тем медленнее повышаешь уровни.

Но Арк нашел способ обойти эту формулу: после того, как Сид разорился, ему ничего больше не оставалось, кроме как подписаться на условия Арка.

Сид тщательно исполнял все свои обязанности. Он складывал в сумки все, что подбирал Арк, затем, когда сумки были до отвала забиты, он относил их в Гиран и менял на золото или на необходимые вещи. В обмен Сид получал 10% от продажи товаров, и так как деньги шли не из кармана Арка, то для

последнего это не было потерей.

Собственно говоря, условия были просто грабительские и больше походили на рабство. Но Сид не жаловался, так как выбора у него не было.

Благодаря такой схеме Арк вот уже 9 дней подряд охотился, и в день в среднем побеждал по 2 воровские банды.

За 9 дней он избавился от 18 банд. Среди воров начали ползти слухи о том, что некий Арк с легкостью избавляется от воровских банд, и они начали избегать Арка.

- Если бы Орки не пытались убежать, я бы сделал их уже час назад…

А если воры убегали, найти их было более, чем сложно.

Но были в этом и положительные моменты.

Если воры убегали, то затем ждали Арка в засаде, и Арк вынужден был использовать все свои силы, чтобы победить их. И благодаря этому, все его навыки росли невероятно быстрыми темпами.

Пассивные навыки

Рукопашный бой и владение мечем (средний 252/300). Атака мечем и рукопашный бой используются вместе, чтобы увеличить эффективность боя.

Кулинария Выживальщика (продвинутый 332/500). Вы можете готовить новые блюда из подручных природных ингредиентов.

Неукротимая Воля (средний 134/300). В критический момент возрастают сила атаки, восстановление и критически урон.

Неукротимое Тело (средний 127/300). В критический момент возрастают защита, критическое уклонение и способность восстанавливаться.

Фуражир (средний 225/300). Вы можете найти все необходимые продукты в природе.

Распознавание Ингредиентов (средний 264/300). Вы можете распознавать эффекты ингредиентов.

Езда на лошади (начальный 3/100). Чем выше уровень, тем увереннее Вы держитесь в седле.

Адреналин (начальный 27/100). В смертельно опасный момент повышается реакция.

Контратака (начальный 88/100). Контратака врага с критическим уроном.

Парирование (начальный 58/100). Блокирование половины урона вражеской атаки.

Активные навыки

Уход за больными (средний 234/300). Вы даете пациентам надежду, силу и энергию. Затраты маны: 10.

Дух Кота (продвинутый 374/500). Мыши и небольшие монстры дрожит от страха, урон от их атаки, защита и скорость передвижения снижается. Затраты маны: 120.

Глаза Кота (средний 203/300). Использование острого глаза для нахождения врагов. Затраты маны: 50.

Магическое восстановление (средний 239/300). Магическим путем возвращает предмет к его первоначальному состоянию. Затраты маны: 10.

Профессиональные навыки

Темный Клинок (средний 120/300). Клинок прячется в темноте и атакует противника. Затраты маны: 100.

Буря клинков (начальный 10/100). Тысячи осколков создают воронку и атакуют врага. Затраты маны: 400.

Призыв Демона (средний 125/300). Призывает три вида демонов-фамильяров. Затраты духовной силы: 100.

Сейчас все навыки, которые Арк выучил с начала игры, достигли среднего уровня.

Профессиональные навыки - Темный Клинок и Призыв Демона - с достижением среднего уровня показали себя еще лучше.

Критический урон Темного Клинка увеличился со 150% до 180%. Затраты на Призыв Демона уменьшились с 1 единицы маны каждую секунд до 1 единицы за каждые 2 секунды. К тому же, регенерацию маны поддерживало Восстанавливающее Магическое Кольцо.

Благодаря этому он мог использовать навыки, как хотел, даже не призывая фамильяров. Чаще всего он использовал бой на мечах и врукопашную, но, достигнув продвинутого уровня, навык замедлил темпы роста.

Но совершенствовался не только Арк. Изучение новых тактик и стратегий давало ему больше поводов для тестирования на фамильярах новых блюд, поэтому уровень фамильяров достиг 40.

- Неплохо!

После того, как Арк перечитал всю информацию о своих статах, его лицо растянулось в довольной улыбке.

Арк до сих пор не достал даже намека на нужную для квеста информацию, но по этому поводу не волновался: он был уверен в том, что продолжая охоту, рано или поздно подсказка всплывет.

Арк спокойно размышлял об этом. Даже если бы он волновался и нервничал, это не помогло бы ему найти подсказку. Сейчас самым главным было поднимать навыки и уровни. Более того, охота доставляла ему несказанное удовольствие.

- Что ж, давайте сначала приведем все в порядок, а затем продолжим охоту?

- О, ты уже все сделал, Сид?

Сид уже ждал Арка на выходе из леса.

Когда Арк передал Сиду вещи и устроился возле костра, появилось информационное окно.

> ***Вы прибыли в лагерь.***
>
> *Ваши мана и здоровье восстанавливаются на 50% быстрее. На 50% снижается вероятность нападения монстров.*

Этот «бонус» был специальным навыком Сида, у торговцев он назывался «лагерем».

Если бы группа воров напала на Сида, он не смог бы ничего сделать, поэтому он расположился в лагере, и времени даром не терял.

- В этот раз ты снова не нашел нужной информации? – спросил Сид, не отрываясь от своих дел. Он преобразовывал вещи с помощью навыка «Расщепление Предметов».

Он разрезал большие куски кожи на маленькие, и раскладывал все материалы друг к другу.

Это занимало довольно много времени, и во время битвы Сид не мог сделать ничего. Но в таком виде он мог продать их гораздо выгоднее, чем в первоначальном.

- Простите, но это занимает несколько больше времени, чем я предполагал.

- Не беспокойся о времени.

- Кстати, Сид, какую часть долга ты уже отдал?

- 50 золотых.

- Это уже неплохо.

- Да, мой навык Продажи повысился, поэтому сейчас я делаю 15% прибыли. И когда у меня есть время, я шью, мой навык шитья тоже вырос.

Что ж, он хотя бы не влез в еще большие долги…

Не так давно купец Сид путешествовал по континенту с

торговой миссией. Но сейчас ему приходилось шить вещи до мозолей на руках, и продавать их за бесценок. На это нельзя было смотреть без слез.

Но Сид был оптимистично мыслящим человеком.

- Я едва смог работать не в убыток, но сейчас я смогу отдать долги. Ко мне вернулась надежда. И все благодаря Арку. - Сид сидел на корне огромного дерева и довольно улыбался.

- Я рад, что ты удовлетворен.

- Куда двигаемся дальше?

- Недалеко есть группа разбойников Кобольда. Сначала пойдем туда.

- Надеюсь, там будет много хороших вещей.

- Будет, уровень сложности там выше, чем здесь.

- Отлично! Значит, мы сможем сделать более качественные вещи. – Сид вернулся к шитью и начал что-то напевать себе под нос.

- Здоровье восстановилось, можно выдвигаться.

- Хорошо, мне осталась разделить последнюю вещь.

Дедрик посмотрел на Сида жалостливыми глазами: эти двое сразу не поладили. Дедрик, который издевался и оскорблял всех, кроме Арка, сейчас бы с удовольствием назвал Сида жалкой букашкой. Каждый раз они спорили друг с другом обо всем подряд, но в теперешнем состоянии даже Дедрик сочувствовал Сиду.

Все спокойно сидели, готовясь к дальнейшему выдвижению, когда рядом зашуршали кусты и послышались тяжелые приближающиеся шаги.

- Дедрик! – вскочив, закричал Арк.

Дедрик без разговоров взмыл в воздух и оттуда оценил ситуацию.

- Два тролля на три часа!

Арк проверил направление и вместе с Черепом выдвинулся в лес. Уже метров через 10 он увидел троллей, но, как ни странно, они не двигались в направлении лагеря.

- Хрр, это люди… Давай съедим их!

Внимание обоих троллей было поглощено коротко подстриженной девушкой, быстро бегущей между деревьев. Ее одежда была порвана, на одной ноге не было ботинка, и она была вся изранена. Похоже, что она довольно долго убегала по лесу от троллей.

- Она похожа на НПС. Но НПС в лесу…

Бум!

Дубина тролля ударила по дереву.

Девушка, пытающаяся спрятаться за деревом, упала. Она

держалась за лодыжку и дрожала, как осиновый лист. Тролль облизнулся и занес дубину…

!..

Девушка закрыла бледное лицо руками.

Ба-бам!

Тролль отступил на несколько шагов, ужасно ревя.

Девушка подняла глаза в удивлении.

Перед ней стоял широкоплечий мужчина с черными развевающимися на ветру волосами.

Это был не кто иной, как Воин Правосудия Арк!

Арк повернул голову и мягко улыбнулся.

- Не волнуйся. Отойди назад. Сейчас я с ним разберусь и вернусь!

Арк никогда бы не произнес такую пафосную фразу перед игроком, но к НПС-ам он был необычайно добр. Конечно, не только из доброты душевной, а потому, что хорошие отношения с НПС в большинстве случаев сулили награду в будущем.

- Эх, вы, беспокоите такую хрупкую девушку… Ну, идите сюда! – Арк уже был на полпути к троллям.

- Отойди, мелочь, гррр…

Тролль был в бешенстве от того, что Арк влез в их так и не состоявшуюся пирушку, и замахнулся на него своей дубиной. Однако, Дедрик со скоростью молнии ринулся к лицу тролля, и тот отступил. Затем Арк нанес несколько критических ударов, а Череп повис на ноге тролля, и в конце концов последний повалился на землю, как старое дерево.

Не переводя дыхание, Арк активировал Темный Клинок и нанес троллю двойной критический урон. Тролль пронзительно взвыл и исчез.

После того, как они позаботились о первом тролле, второй уже не был проблемой.

Под тройной атакой Арка, Черепа и Дедрика, тролль начал быстро улепетывать обратно в лес. Но после того, как получил удар в голову Черепом, которого не жалея сил бросил Арк, он упал и исчез.

Подобрав выпавший лут, Арк подошел в девушке.

- С тобой все в порядке?

Она кивнула, неловко пряча глаза.

Арк пристально и выжидающе смотрел на девушку. Троллей он уже прикончил, а квеста все не было…

- Что?.. Продолжения не будет?..

В этот момент, девушка попыталась подняться на ноги, но, сморщив лицо от боли, снова упала.

Арк вздохнул.

Да, от нее точно не будет ни квеста, ни награды… Но Арк не был настолько бессердечным, чтобы бросить израненную девушку одну в лесу.

- Пойдем в наш лагерь, он недалеко…

Арк позволил девушке опереться на свое плечо, и ее щеки вспыхнули.

- Арк! Кто эта девушка?!

- Ее преследовали тролли.

- Правда?

Сид пристально разглядывал девушку, а та резко отшатнулась и с идиотским выражением лица тоже уставилась на Сида. Она была перепачкана, но довольно симпатична.

На вид ей было лет 15, но Сид смотрел на нее снизу вверх, так как для своих лет она была очень высока.

Арк попросил ее присесть и использовал свой навык Ухода за Больными на ее лодыжке. Но Уход все же не был лечением, тем не менее, опухоль почти прошла.

Девушка кивнула, выражая благодарность, а Сид удивленно смотрел на нее. Он порылся в сумке и достал пару новых кожаных ботинок.

- Похоже, у тебя нет обуви. Эти ботинки не такие уж хорошие, но, пожалуйста, возьми их. Хе-хе, Арк-ним, не волнуйтесь, это за мой счет.

- Да мне не особо важно…

- Кстати, ты голодная?

Девушка потерла живот, и хитрый Сид уже успел вручить ей что-то съестное. Арк выждал несколько секунд и спросил девушку:

- Почему ты была в таком опасном месте одна? Разве ты не из деревни?

Девушка перестала есть и громко зарыдала.

Сид нервно крикнул:

- Арк-ним, у Вас такой голос, будто Вы допрашиваете ее, она испугалась!

- А? Что я сде…

- Извинитесь перед ней!

Арк был обескуражен поведением Сида, которое резко изменилось после встречи с этой девушкой. Девушка вытерла слезы и написала что-то веткой рядом на песке.

Помогите мне…

* * *

- Выходит, какие-то разбойники похитили твоего отца, и ты сама еле убежала?

Девушка молча кивнула в знак согласия.

Девушку звали Сара. Она ничего не сказала Арку, потому что была немой, но после того, как успокоилась, она написала веткой на песке все, что с ней произошло.

Ее отец был Картографом, они вместе путешествовали по континенту и составляли карты различных регионов. Затем они услышали о том, что возле Гирана есть древние руины, и отправились туда для их исследования. Но, как выяснилось, на этой территории уже обосновались разбойники.

Как Картограф она обладала многими техниками избегания боя. Но от этих разбойников избавиться они не смогли. Ее отец спрятал ее, но самого отца похитили, и девушка побежала в Гиран за помощью.

- Так вот что случилось. И потом на тебя напали тролли, - кивнул Сид со слезами на глазах.

Умоляю Вас, помогите мне! Прошло уже четыре дня, как его поймали.

- Конечно, мы поможем! Правда ведь, Арк-ним? – Сид резко повернул голову и посмотрел на Арка.

Арк немного помедлил и спросил у Сары, куда идти.

Сара снова начертила слова на песке:

- Зона Бурых Скал… Это на границе Гирана…

Арк немедленно открыл информационное окно и проверил, какие разыскиваемые преступники были в том регионе.

- Как я и думал, об этих разбойниках нет никакой информации…

Арк взял список разыскиваемых преступников, который он сорвал с доски в Гиране. Он зачистил уже 70% региона, но не нашел ни одной подсказки относительно его квеста. Но судя по информации стражей Гирана, никто их оставшихся 30% не был в Зоне Бурых Скал. Тогда ответ был один: эта банда не была зарегистрирована.

- И почему я не подумал об этом раньше? То, что мне было нужно для квеста – группа воров. Я даже не подумал о том, что они могут быть и не в розыске.

Арк наконец понял, что его образ мыслей был не совсем правильным. Воровские банды в розыске пропадали, если игрок убьет их. Затем создавалась новая группа, но уже отличная от прежней, зачищенной. Возможно, Арк зачищал уже новые группы.

Но Хлеб Сердца и Души был украден около года назад…

- В Новом Мире я не могу получить подсказки от НПС, если не состою с ними в хороших отношениях. Это значит,

группировка, захватившая артефакт, просуществовала около года. И она не были зарегистрированы, потому что их ни разу не поймали за злодеяниями…

Когда он подумал об этом с такой точки зрения, все стало просто.

Не могло быть такого, чтобы группа воров, которую в любое время могу уничтожить, имела какую-то информацию о квесте. Это значило, что Арк потратил два дня почти впустую.

- Надо искать в этом плюсы. Тайная банда… высокая вероятность! К тому же, это явно квест, раз об этом попросила НПС. Она, конечно, не богач, но причин отказываться нет.

Арк быстро прикидывал новый план действий. Но, видимо, слишком долго думал, так как Сид в нетерпении крикнул:

- Арк-ним, что за игнорирование?

- Хе-хе, ничего удивительного! Хозяин не будет браться за работу, которая не принесет ему денег!

- Что?!

- Почему Хозяин должен помогать какой-то грязной нищенке?

- Заткнись, бессердечная мышь!

- Мышь?! Ты должен называть меня «Сэр Дедрик, аристократ Нижнего Мира»!

- Твоя аристократическая задница! Ты просто мышь!

- Ах ты ублюдок, хочешь сдохнуть прямо тут?!

- Ха, думаешь, мышь может меня испугать?!

Сид и Дедрик с ненавистью смотрели друг на друга.

- Эй, Дедрик, Сид, хватит уже!- крикнул Арк и тут же с мягкой улыбкой повернулся к Саре.

- Не беспокойся. Я понял тебя и готов помочь.

- Что?! Хозяин, что с Вами?! Она же простая голодранка!

- Заткнись!

Сид быстро заткнул рот Дедрика рукой и посмотрел с уважением на Арка:

- Арк-ним, я тронут! Все-таки у Вас есть чувства!

После того, как Сид немного поразмыслил, он понял, что фраза прозвучала странновато и двусмысленно.

- Эй, как ты вообще обо мне думал все это время?

- Как о бессердечном Скрудже… - промямлил Сид, отворачиваясь в сторону.

Да, он улыбался и благодарил его, но про себя думал именно так. Он не доверял никому в этом мире.

Но Сид тряхнул головой, отгоняя дурные мысли:

- Во всяком случае, теперь я думаю по-другому. Спасибо Вам большое, меня это растрогало до слез… Да ладно вам, это шутка! Я не собираюсь плакать!

Сид нахваливал Арка и глупо улыбался, а Сара громко хохотала.

- Кхе-кхе. Итак, мы все решили, давайте выдвигаться. Мы не знаем, сколько еще выдержит ее отец. Сара, не беспокойтесь, Арк спасет его!

«Правда? Вы правда поможете мне?»

Сара посмотрела прямо в глаза Арка, чтобы убедиться в том, что решение действительно принято.

- Да, если он все еще жив, я спасу его.

«Спасибо. Большое спасибо»

Сара кивнула. Ее глаза снова наполнились слезами.

Динь! В это время с характерным звуком выскочило информационное окно.

> ***Спасите отца Сары.***
>
> *В лесу вы спасли девушку от преследования троллей. Девушка рассказала Вам свою историю и надеется на Вашу помощь. Ее отец, путешествовавший вместе с ней, был похищен.*
>
> *Преисполненный чувства справедливости, Вы вызываетесь найти ее отца. Но будьте осторожны: времени осталось не так много. С тех пор, как ее отца поймали, прошло уже 4 дня.*
>
> *Бандиты не особо приветливы, и если Вы не поторопитесь, может быть слишком поздно.*
>
> *Квест считается проваленным, если Вы не выполните задание в течение 12 часов после получения.*
>
> *Сложность: E +*

- Что? Квест? – глаза Сида округлились, и он начал что-то тихо бормотать.

- Разве ты не знал, что это будет квест? – Спросил Арк Сида, в свою очередь удивленно глядя на него.

Сид довольно хорошо разбирался в игре, но еще не видел, как возникают квесты. Обычно он брал их в Гильдии в какой-либо торговой точке, но таких еще не встречал.

- Сложность довольно высокая, да и квест не одиночный. Хотя раньше я сталкивался с такой сложностью. Сейчас, когда я поднял несколько уровней и прокачал навыки, это не должно быть слишком сложно.

- Сид, идем!

- Есть! – воодушевленно ответил Сид и помог Саре подняться.

Сара была НПС, и Арк никак не мог понять, чего от нее

ожидает Сид. Но когда он смотрел на нее, глаза его горели.

* * *

- Получи!

БАМ!

Голем весом в несколько сотен килограммов подлетел в воздух, и с грохотом упал на землю.

Нанесенный ему урон был огромным. За один раз он потерял 350 очков здоровья, его тело покраснело, и он уже висел на волоске от смерти. Но на этом атака не закончилась. Когда голем попытался подняться, на него обрушился мощный удар.

Голем снова рухнул на землю. Все его жизни были исчерпаны, и он исчез.

- Ха-ха, да это слишком просто!

Тем, кто громко смеялся, был бывший закаленный в боях инспектор Джастисмен.

После провала квеста Джастисмен уже было расстроился, но благодаря Арку нашел новое место для прокачки.

После того, как Арк попросил Лорда Джейсона присмотреть за Джастисменом, Лорд позвал его к себе.

- Я слышал о твоей храбрости от Арка и сэра Кросса.

- Я сделал то, что должен был, - вежливо ответил Джастисмен.

НПС выглядел гораздо моложе, но сейчас возраст не имел значения. Лорд был самым главным не этой территории, и заслуживал уважительного отношения. Арк так же посоветовал ему быть более обходительным с молодым Лордом.

- Я знаю, как много Вы сделали для Джексона. Я не могу наградить Вас чем-то особенным, но могу сделать для Вас кое-какие скидки.

- Скидки?

- С сегодняшнего дня Вы сможете использовать мою кузницу и столовую для ремонта вещей и сбора провианта. Я уже предупредил их, это обойдется Вам на 50% дешевле, чем деревенские магазины.

- Правда? – переспросил Джастисмен с радостным выражением лица.

Джастисмен никогда не мог сам распоряжаться своими деньгами. Покупка еды и починка одежды выжимала весь его кошелек, а сейчас ему дали 50% скидку!

Но в то же время это предложение было сделано несколько поздновато. Ему дали этот бонус тогда, когда он уже собрался

покинуть Джексон и двинуться дальше в поисках более сильных мест охоты. Он был уже 45 уровня, а монстры вокруг Джексона были всего 40.

Молодой Лорд кивнул и продолжил:

- Я правда не понимаю иностранцев. Зачем рисковать всем и искать более сильных противников? Что ж, если таков стиль Вашей жизни, то ничего не поделать. Но если дело только в этом, Вам не обязательно покидать Джексон.

- Да?

- На самом деле возле Джексона есть несколько опасных районов, солдатам туда вход воспрещен. К ним относятся и руины, куда ходил Арк с моим отцом. Конечно, доступ туда закрыт для всех, но если Вы хотите, я могу дать специальное разрешение.

В Новом Мире запрещенные районы были не только в Джексоне и Гиране. В них нельзя было попасть просто так. Чтобы пройти туда, необходимо было выполнить определенные условия. В Джексоне, судя по всему, условием к открытию зоны служило выполнение ивент-квеста.

Район, открытый для Джастисмена Лордом, находился с Лесу Теней и назывался Гниющей Топью, монстры там были от 30 до 60 уровня.

- Сначала набери там побольше опыта. Этот опыт точно тебе понадобится в будущем, - сказал молодой Лорд с улыбкой.

Так Джастисмен монополизировал место для охоты, и никто, кроме него не мог туда пройти.

Гниющая Топь кишела монстрами. Теперь стало ясно, почему этот район был закрыт. Предметы выпадали довольно часто: по одному с каждых трех монстров, и раз в день попадалась магическая вещь. К тому же, как только стоимость ремонта снизилась, в его сумке наконец-то начало накапливаться золото.

Джастисмен удовлетворенно взглянул на предметы.

Шипастый Кастет
Тип оружия – кастет
Урон - 12-15
Вес - 10
Прочность - 14/40
Ограничения - минимум 45 уровень
Этот кастет когда-то использовал знаменитый мастер боевых искусств. На кастет были прикреплены шипы, чтобы максимально защитить руку при повышении скорости атаки.

Возможности: +20% к атаке

Удобные Плавки
Тип брони – нижнее белье
Защита - 20
Вес - 5
Прочность - 28/60
Ограничения - 50 уровень
Одежда с юга, где воины любят воевать в комфорте. Повышает скорость передвижения. Однако тем, кто не привык носить плавки, он покажутся ненужными и безвкусными.
Возможности: Скорость Реакции +10%, Величие -20.

Все эти предметы выпали из монстров в Топи. Джастисмен надевал на себя все предметы, типа Плавок и Футболки без рукавов, и скоро стал выглядеть весьма странно, но его это не смущало. В жизни он тоже выглядел не особо элегантно.

- Мне так повезло, что все это место досталось мне! Я должен быть бесконечно благодарен Арку!

- Эй, какого черты ты там возишься? Если у тебя куча времени, подойди и помоги! – донесся сзади резкий голос.

Обернувшись, он увидел двух игроков, преследуемых големом.

Они были из тех, кого Джастисмен затянул в игру: они использовали свои патрульные номера как свои имена: 1401 – 1410.

Поначалу их было 30, но затем осталась только Роко и патрульная группа.

Работая не покладая рук, с 45 уровня Джастисмен поднялся уже до 55. Но средний уровень остальной команды был 35. Они объединились, когда были на 20 уровне, и за это время 15 раз подняли уровень, но даже сейчас сражаться против 60-уровневого голема было сложно.

- Эй, ребята, веселее! Мать-земля защитит вас!

Роко взяла арфу и сыграла «Песню Защиты», повышая статы обороны. С земли поднялся песок и начал обволакивать группу вокруг.

- Вот это наша Роко!

- Мы можем надеяться только на тебя!

- У этого мистера Боксера не мозги, а мышцы, он только и умеет, что драться!

Патрульная группа оживленно собралась вокруг Роко.

- Я тебе припомню твои слова, номер 1403!

- Черт, а у этого старика все еще отличный слух!

Как только Джастисмен присоединился, исход боя был разрешен. После мощного удара голем взлетел в воздух и тяжело бухнулся на землю.

У Джастисмена был 55 уровень, но по навыкам сейчас он ничем не отличался от 68 благодаря эффекту его навыка «Справедливость».

Справедливость была редким навыком, она повышала все статы, когда игрок помогал кому-то сражаться.

На данный момент Справедливость составляла 13 очков, что было равно 13 уровням. К тому же, сам игрок был опытным бойцом, повидавшим много сражений. Монстр 60 уровня был ничем для него.

- Продержись еще немного! Все будет готово через секунду! – крикнул ему номер 1406.

Номер 1406 быстро побежал к голему и сделал неуловимое движение руками.

Вы украли Железную Руду у голема.

Участники патрульной группы и в реальной жизни обладали определенными навыками, в игре они выбрали похожие. Среди них был и бывший карманник, его навык «Карманная Кража» позволял красть предметы их почти умерших монстров.

- Все, можете добивать.

Пока номер 1406 с улыбкой смотрел на Железную Руду, голем превратился в пыль. Второй голем тоже продержался недолго после того, как на него набросились сразу все игроки. Роко восстановила всем жизни и сказала:

- Думаю, мне пора выходить. Мне пора на работу.

- Да? Уже?

- Эх, когда единственная девушка уходит, становится совсем грустно…

- Бросай свою работу, давай играть! Я оплачу твои денежные затраты…

Все члены группы расстроено что-то бормотали.

Роко не могла себе позволить долго играть, так как она была занята учебой и подработкой. Тем не менее, она смогла поднять свой уровень до 30 благодаря команде, которая давала ей много опыта.

- Ладно, завтра я зайду в то же время!

- Хорошо. Итак, нам нужно вернуться в Джексон

отремонтироваться.

После тяжелого и продуктивного дня Джастисмен и его команда быстрыми шагами двигались в Джексон. На пороге в кузницу к нему резко приблизился сэр Кросс.

- Сэр, Вы вовремя пришли. Лорд искал Вас!

- Молодой Лорд? Что случилось?

- Я сам не знаю подробностей.

- Понял, сейчас приду. Эй, патруль, оставайтесь настороже и не вляпывайтесь в неприятности!

Джастисмен вместе с сэром Кроссом быстро прошел к Лорду. Лорд копался в бумагах.

- А, Джастисмен, Вы вовремя.

- Что произошло?

- Ничего особенно страшного. Просто сядьте и выслушайте меня.

Лорд предложил ему кресло и устроился напротив него. У него была точно такая же улыбка, как и в прошлый раз, когда он отправлял Джастисмена в Топи.

- Вы ведь еще не выбрали профессию?

- Верно, еще не выбрал.

- Хорошо. Помните, что я говорил о том, что Вам необходимо набрать много опыта?

- Да, - неуверенно ответил Джастисмен. Хорошей памятью похвастаться он не мог.

- Молодой Лорд кивнул, будто все это было не важно, и продолжил:

- Недавноя кое о чем размышлял. На территории Джексона из-за его географического положения собирается много иностранцев. Но вокруг по-прежнему очень много неизвестным нам монстров. Мне сложно справиться с иностранцами, которые не знают ни местных законов, ни чего-то конкретного о монстрах.

- Я понимаю Ваши заботы, - профессионально ответил бывший Инспектор.

- Поэтому я хочу создать Общественную Организацию, которая будет действовать активнее солдат и патрулировать местные территории. Проще говоря, я хочу создать Милицию. Но до этого я не мог подобрать нужных кадров. Но тут Арк представил мне Вас. После небольшого наблюдения я понял, что у Вас очень сильно развито чувство справедливости. И я хотел бы поручить это задание Вам… Как Вы к этому отнесетесь?

- Милиция… Вы имеете в виду Полицию?

- Полиция – это Милиция на языке иностранцев?

Джастисмен не был расположен вдаваться в подробности.

- Полиция!

Это слово заставило его мелко дрожать. Постоянные переработки, и работа до ночи. Драки с бандами, травмы, госпитализации… Оглядываясь назад, он понял, что у него нет ни одного хорошего воспоминания.

Но с его чувством справедливости работа инспектором была смыслом его жизни. И поэтому когда его вынудили уйти в отставку после неприятного инцидента, весь его мир рухнул. Он чувствовал себя абсолютно бесполезным и отвергнутым обществом.

Но был человек, который в нем нуждался. И он был официальным лицом с большим общественным весом. Хотя это была всего лишь игра, но понял, что нашел то, что он искал.

- Да, я согласен!

- Ох, спокойно! Я еще не решил всех деталей.

- Да?

- Даже если это и называется Милиция, она действует под моей властью. Поэтому нужен человек, которые может быть либо гражданином, либо аристократом.

- Но… Как же тогда мне быть?

- Вы уже доказали, что можете справиться с монстрами. Теперь нужно показать это всем. Чтобы все убедились, что Вы – нужный человек.

Молодой лорд протянул листовку. Это был флаер с нарисованной ареной Селибрид из королевства Шуденберг.

- Там постоянно проводятся матчи. Выигравший получает очки. Когда Вы набираете определенное количество очков, ваше имя попадает в новости, и вас транслируют в течение месяца. Не важно, один вы будете или в команде. Вам всего лишь нужно, чтобы Ваше лицо попало в газеты. Понятно?

- Арена… Полиция… - глаза Джастисмена заблестели.

Это была действительно редкая возможность. Он очень любил дзюдо и свою работу инспектора. Но соревнования по дзюдо остались только мечтой после того, как он получил травму ноги. Но Новый Мир был лучше реальности: здесь существовали турниры боевых искусств. Он не мог упустить свой шанс.

- Хе-хе…

Губы инспектора растянулись в улыбке. Лорд слегка удивился такой странной реакции:

- С Вами все в порядке?

- Да! Я просто прекрасно себя чувствую! Я одержу победу над любым монстром и подниму престиж Джексона!

Джастисмен схватил листовку и поднялся.

- Милиция?.. – патрульная группа переспрашивала с идиотским выражением лица. Но непонимание продлилось

недолго. Вскоре тот же симптом проявился на лице у всех: они сидели и улыбались.

- Это значит… Мы станем полицейскими?

- Да! Полиция – выражение справедливости. Я думаю, это намного изменит все в лучшую сторону. Есть возражения?

Все переглянулись.

Заклейменные как преступники, к ним везде относились очень холодно. Но на самом деле преступлений ради своего удовольствия они не совершали. Они совершали их для того, чтобы заработать на хлеб и воду, и в глубине души желали стать сильнее и могущественнее. Поэтому они проходили курс реабилитации в Центре Реабилитации. Но чтобы проскочить курсы и сразу стать полицейскими… Они об этом даже мечтать не могли!

Несмотря на то, что Новый Мир был всего лишь игрой, он был реальнее реальности. НПС ничем не отличались от обычных людей. Стать полицейским в этом мире… Это просто прекрасно!

- Да! – не раздумывая, ответила патрульная группа.

Они тотчас же приготовились отправляться в путь. Через день они уже пришли к арене Селибрид.

- Наша цель - продвинуть индивидуальные и командные соревнования!

- ДАААА!

Глава 5. Человек с рыжими волосами

- Курурурууууу! – раздался оглушающий крик.

Вслед за Сарой мы вошли в зону Багрового камня через полчаса.

Арк и его компания достигли низа падающего с вершин водопада. Это был скалистый район вокруг Гирана, Арк никогда раньше не видел таких захватывающих видов. Они сделали привал, чтобы отдохнуть и насладиться пецзажем. Неподалеку виднелись руины.

Пока Арк осматривался, Сара указала в сторону. Справа от водопада был узкий проход, куда мог протиснуться только один человек. Водяная дымка делала проход абсолютно незаметным.

Сара подошла к проходу и просунула туда руку: вход был шире, чем казался издалека. Стены внутри пещеры густо поросли мхом.

Тайное убежище воров Багровых Скал – это заброшенные много лет назад руины. На полу Вы видите человеческие следы, расходящиеся в нескольких направлениях. Вы понимаете, что где-то в руинах прячется группа воров. Если Вы все-таки собираетесь обыскать руины, двигайтесь с особой осторожностью.

Вы обнаружили неизвестное подземелье. Если Вы зарегистрируете пещеру в Зале Славы, то получите 700 очков опыта и 30 Славы. Вы хотите зарегистрировать открытие?

Конечно, Арк отказался, и вошел в подземелье.

- Это тайное подземелье!

Он уже проходил мимо водопада раньше, но эту пещеру никогда не замечал.

Она была спрятана в таком месте, о котором никто никогда бы не подумал.

Конечно, для Арка, который раньше уже находил спрятанные пещеры, эта была не первой, и она его ничуть не удивила.

- Когда я только начал игру, я их вообще не замечал…

Когда Арк первый раз вошел в игру, его интересовало далеко не все. Он мог осмотреть подозрительную скалу или обойти лес,

и если бы огромный водопад внезапно появился в скалистой местности, он бы даже глазом не повел.

Это долгая игра. Если ты ориентируешься только по всем доступной информации, далеко не уйдешь.

Это побуждало Арка повышать уровень все чаще.

- Но в Новом Мире есть много еще не известной никому информации. И каждый должен найти ее сам. В дальнейшем мне нужно тщательнее следить за своим окружением.

Закончив с самокритикой, Арк повернулся к Сиду и сказал:

- Сид, пожалуйста, разбей здесь лагерь, и жди меня с Сарой.

- Хорошо, - ответил Сид и начал достал сучья для растопки костра.

Сара потянула Сида за рукав и начертила слова на песке:

- Сид не пойдет сражаться?

- Ээ… Я торговец… Если меня ударят, то будет повреждения будут сильнее, чем у остальных…

Сара быстро взглянула на Сида и опустила глаза.

- Эх, надо было выбирать профессию воина…

Вопрос Сары нанес удар по гордости Сида, и он в очередной раз пожалел о выбранной им профессии.

Арк вошел в подземелье. Данж сотрясался от рева падающей снаружи воды. Он ничего не слышал, кроме звука водопада, и при каждом шаге ощущал ее давление.

Арк прошел к началу туннеля.

- Это напоминает мне кое-что…

- Дедрик, разведка!

- Понял, хозяин!

Следуя за Дедриком, Арк медленно продвигался вперед. Однако подземелье оказалось не таким большим, как он ожидал. Один проход был круговой. И насколько тщательно он не выискивал хоть какой-то след врага, он не видел ровным счетом ничего.

- Что за?.. Сара же видела, что воры привели ее отца сюда. Что происходит?

Оставался один ответ: где-то тут был еще один секретный проход.

Арк использовал Глаза Кота, чтобы тщательно просмотреть все вокруг. Через несколько минут он нашел на полу кровавые пятна.

- Пятна крови довольно свежие… Вот оно!

Судя по кровавым пятнам на полу, раненного отца Сары привели сюда.

Арк подумал, что если он последует за этим кровавыми пятнами, то выйдет к тайному проходу. Но пятна были в таких

местах, где не было даже намека на дверь. В конечном итоге Арк нашел несколько пятен на стене, и понял, что он обнаружил то самое место.

- И как я должен ее открыть?..

Арк тщательно просматривал дюйм за дюймом, но никаких переключателей не нашел. Он провел в поисках 10 минут, когда внезапно знакомые звуки водопада изменились. Арк инстинктивно приложил ухо к стене.

- Это скучно…

- Сколько еще… это… ждать?

- А чего ты хотел? Это приказ… пока идет операция… оставаться в укрытии.

- Тьфу… Они жалкие трусы… Почему мы должны их слушать?

- Он… Твои навыки… Если ты его оскорбишь…

- А потом… Они тоже…Ты же знаешь…

- А… Тот человек… мы заплатали компенсацию… эти… слова…

- Скоро мы пожнем плоды… если все пройдет гладко… наш выигрыш будет огромный.

- Хехе, правда.

- Но… до меня дошли слухи… от знакомых воров… охотник…

- А… слышал… говорят, что он один…

- Довольно сильный парень… похоже… к нам это не относится…

- Черт… этот парень… и хочет… я хочу… прежде, чем умру от скуки.

Из-за шума воды Арк не полностью услышал информацию, но это было неважно. Главное, что там и находилась секретная дверь, и за стеной находятся воры!

- Так, Дедрик, Череп, прячьтесь за угол! – тихо скомандовал Арк, и фамильяры разошлись по позициям. Арк занес меч и ударил по стене.

Прозвучал оглушающий стук, стены завибрировали. Он даже не поцарапал стены, но это было не важно, потому что на самом деле он даже не думал ломать стену.

- Что? Ты слышал этот звук?

- Я слышал… какой-то удар…

- Черт… Если проход разрушится... неприятностей…

- Я выйду посмотреть.

С металлическим скрежетом часть стены выдвинулась вовнутрь и поднялась.

- Что там? Все в порядке?

- Не пойму, что это был за звук…

- Может, камень от скалы отвалился, или что-то в этом роде?

Через потайную дверь прошли трое воров. Арк прятался рядом, используя Незаметность. Затем он быстро приблизился к ним и нанес удар мечем одному из воров.

> *Критический удар! Удар в спину нанес дополнительные 200% повреждений. Вор находится в оцепенении 10 секунд.*

Жизни вора были уменьшены до 30% , и Арк снова спрятался.

- Что, что происходит?!

- Враг!

Двое воров в панике вытащили мечи. Но Арк был в несколько раз быстрее.

- Змея, парализующий яд!

Змея проглотила ядовитое растение и с силой выплеснула черный яд. Он попал прямо на шею одного из воров, и тут же самый громкий голос умолк.

Эту тактику Арк раньше практиковал и на других ворах.

При использовании парализующего яда на горле или шее, враг лишался голоса. Если это случалось, то неорганизованные группы воров теряли коммуникацию и начинали паниковать и суетиться.

- Дедрик, Череп, план B-1D! – скомандовал прячущийся в углу Арк.

Пока Арк отвлекал внимание врагов, два фамильяра начали атаку, в которой отношение нападения и защиты было 70 к 30: она предназначалась для того, чтобы не позволить врагу восстанавливать свое здоровье.

В то время как для плана B-2 отношение ударов с воздуха и земли было 50 на 50, для плана B-3 20 на 30, а план B-4 применялся тогда, когда не позволить врагу восстановить здоровье. Несмотря на то, что воры пытались нанести хоть какой-то урон фамильярам, последние успешно уворачивались.

В это время Арк жестоко расправлялся с тем вором, чьи голосовые связки были парализованы. После того, как вся организация их атаки рухнула, они перестали быть проблемой для Арка.

Однако бороться против вора-игрока было сложнее, чем против воров-НПСов: у игроков был 100 уровень.

С другой стороны, хоть его уровень и был всего лишь 85, но

маленькая комната ограничивала движения врагов. Его Темный навык также давал ему 30% бонус, и уровень Арка временно поднялся до 110. Эффективность использования его навыков тоже поднялась на 30%. А чтобы найти слабые места, он применял Глаз Кота.

Один из бандитов споткнулся, и Арк позаботился о его дальнейшей судьбе одним пинком, затем настала очередь того, чьи голосовые связки были парализованы, и он быстро перешел в критическое состояние. Когда он упал, третий вор ошеломленно взглянул на Арка и пустился убегать.

- Они пытаются вызвать подмогу?

- Главное не промахнуться.

Арк что-то швырнул под ноги убегающему врагу.

Ноги вора парализовало ядом, и он повалился на землю.

Тут же активировались шансы для двойного критического удара. Исход боя был очевиден.

- Что ж, это была достойна битва.

Он проверил свое здоровье – оно снилось только на 30%. Но ему следовало быть осторожнее, так как изначально он не знал, сколько воров будет там прятаться.

Арк снова использовал Глаза Кота и активировал Незаметность, проходя в тайную дверь.

Вглубь вел длинный туннель.

Через несколько минут ходьбы дорога вывела Арка на небольшую площадку, по бокам которой на балконах стояли дозорные. Пройти мимо них просто так незамеченным было невозможно. Но навык Незаметности в этой ситуации был очень полезен.

- Где же ступени, ведущие на балконы? Их не видно отсюда. Лучше найти способ обойти это место поверху и остаться незамеченным.

Арк молча начал пересекать площадку.

Несмотря на активированный навык Незаметности, Арк начал нервничать, когда попал в область обзора дозорных. И когда он уже почти дошел до конца площади, случилось то, чего он никак не ожидал.

Он наступил на что-то на полу.

Ловушка активирована. Вы получаете критический урон 200.

Состояние Кровотечения. Вы теряете 10 очков жизни каждые 5 секунд.

Ловушек Арк не ожидал.

До этого он никогда не встречал противника, использующего ловушки, но проблема была не в самой ловушке.

Атака вернула его в состояние битвы и сняла с него навык Незаметности. И в эту самую секунду глаза каждого вора остановились на Арке.

- Вторжение!!!

- Как он сюда попал?!

- Не важно, убейте его!

Четверо воров подняли луки, и стрелы полетели со всех направлений. Арк не мог предсказать ситуацию и увернуться от стрел. Но он не паниковал. Он уже испытал всевозможные чувства, встречая воров до этого.

Торопиться и расстраиваться не было нужды.

- Дедрик, Череп, план В-4!

- Принято!

Бамс!

Дедрик и Череп увернулись от стрел и сняли двоих стрелков.

Затем Арк схватил меч и сконцентрировался на оставшихся летящих в него стрелах. Когда стрелы были в четырех футах от него, но повернул меч.

Он использовал тот же прием, что и ранее: он оттолкнул стрелу мечем в обратном направлении, тем самым контратаковав.

Он умудрился атаковать вора быстрее, чем тот успел выпустить стрелу.

- Кхаа, как? Стрела…

Воры кричали от боли.

После того, как Арка приперли к стенке воры банды Силвэ Эрроу, он отточил свое умение ответного удара, и теперь оно срабатывало в 70% случаев при парировании стрел.

Стрела была отражена, и успешно переходила в ответный удар. Атака стрелами лучников могла нанести им случайный вред: если двое были атакованы стрелами, они могли замедлиться или быть парализованными.

Другими словами, воры не были защищены от атаки стрелами. К тому же, Арку помогали Череп и Дедрик.

Пока самое дальнее расстояние, на которое Арк мог отразить стрелу, было 2 фута. И использовать ответный удар он мог не всегда. Но если Арк успешно отражал 5 стрел, здоровье вора падало на 40%. Конечно, это был не 100% шанс.

Если ответный удар не активировался, это могло вызвать недолгое оцепенение тела.

Если в него попадала стрела, здоровье постепенно снижалось до 50%.

- Осталось четверо. Сейчас эффект от ответного удара не будет сильным. Если я быстро с ними не справлюсь, то окажусь в проигрышном положении.

Пока Дедрик уворачивался от стрел, он кое-что заметил:

- Там переключатель!

- Что? Этот парень…

- Неужели он догадался?!

Щелк!

С бесконечно счастливой улыбкой Дедрик умудрился увернуться от стрел и потянуть на себя переключатель. Балкон пополз вниз к земле, как лифт: система работала без ступенек.

- Молодчина, Дедрик!

Глаза Арка жутко заблестели. Арк воткнул кинжал в ближайшего вора, и тот захрипел. Лучники-НПС не шли ни в какое сравнение с силой кинжала Арка.

Арк послал в нокаут всех четверых.

- Фууух, оказалось, что квест не такой уж и легкий.

У воров был высокий уровень и преимущественное положение. Если бы не опыт сражения против воров, сейчас на земле лежал бы Арк.

- Наверное, хорошо, что я не нашел это место раньше.

Арк воспользовался едой, чтобы восстановить здоровье и ману до 100%.

Дальше он продвигался более осмотрительно.

- Никогда бы не подумал, что в пещере могут быть ловушки.

К счастью, урон от ловушки был минимальным. Но он не был уверен в том, что следующая ловушка будет такой же.

Но даже если Арк найдет ловушку, деактивировать ее будет сложно.

Навыки обращения с ловушками были у профессиональных лучников или исследователей, который обыскивали руины.

В Новом Мире невозможно было получить все бесплатно. А у тех, чьи профессии не соответствовали требуемым, успех составлял не более 10%. Поэтому группа игроков, обыскивающих пещеру, всегда должна состоять из определенных профессий.

- А что если… Я не смогу избежать ловушки?

Арк начал волноваться.

В это время к нему приблизился Череп, и натолкнул его на идею.

Череп был абсолютно верен Арку. Но как только Змея развилась, от Черепа стало меньше пользы. Арк только бросал его в кого-то из врагов.

Хотя Арк испытывал на нем Кулинарию Выживальщика, у Черепа не было ни рук, ни ног.

Из-за всего этого в последнее время Череп впал в депрессивное состояние.

Арк считал, что это действительно сложная ситуация. Но он тут же понял, какую огромную пользу может принести Череп.

- Череп!

Тресь!

Череп в полной готовности подкатился к хозяину. Он катился вперед несколько мгновений, и тут же град стрел обрушился на него со всех направлений.

Люди, устанавливающие тут ловушки, явно не думали, что их можно просто активировать черепом.

Поэтому, все стрелы летели на уровне человеческого роста.

- Да! Я нашел способ!

- Щелк-щелк!

Череп гордо катился дальше.

- Так, Череп, ты будешь активировать ловушки!

После этого Череп катился на расстоянии 10 метров впереди для активации ловушек.

Конечно, ловушки представляли собой не только град стрел или мечей, иногда откуда-то сверху просто падали предметы. Но у Черепа была большая выносливость, и все атаки он благополучно переживал. А так как все атаки приходились на Черепа, боевое состояние Арка не активировалось.

Поэтому он спокойно использовал умение Незаметности, и скрывался от остальных воров. Другим вариантом было просто отозвать Череп, что ввело бы врага в еще большее заблуждение.

- Что за?.. Почему ловушки активировались?

- Тут же никого нет!

- Может, грызун какой-нибудь?

Воры бродили по периметру несколько минут, прежде, чем вернуться на свои позиции. Таким образом, Арк нашел способ справляться с такими ситуациями.

У данжа была очень простая структура.

Длинный коридор, открывающий комнату с лучниками. Перед этим было еще 3-4 врага.

В больших комнатах состав воров варьировался, но Арк уже понял последовательность. Каждый раз он следовал своей тактике.

Так он прошел 10 комнат.

Затем после удивительно длинного коридора перед его взглядом возникла двойная дверь.

- Это комната босса?

Ситуация отличалась от того, что было раньше. Он знал, что если откроет дверь, то из нее повалят монстры.

Арк остановился, тщательно проверил свое снаряжение и осторожно открыл дверь.

Несмотря на то, что шум от водопада был слышен даже здесь, скрип этой огромной двери перекрыл шум.

- Что за черт? – резкий голос донесся из угла комнаты, загроможденного различными предметами.

Первое, что он увидел – черную одежду, покрывающую всю фигуру стоящего перед ним существа. Но это был не человек-НПС, не игрок, и даже не монстр. Лицо, которое он увидел в капюшоне, было похоже на рептилию.

В это же время перед его глазами всплыло сообщение:

Перед Вам появился босс Тайный Заклинатель Кирк.

Желтые глаза рептилии осмотрели все вокруг и уставились на Арка.

- Ты – охотник за головами? Тебе не следовало брать это задание… Хотя, это не важно. Любой, кто сюда войдет, обратно больше не вернется!

Кирк был вором 100 уровня. И босс – этот тот монстр, к сражению с которым нельзя подходить легкомысленно.

Монстр уровня E+ мог быть сравним с Аделаином. Но некоторое время назад Арк уже справился с ним.

Арк довольно улыбнулся.

- Выйти мне отсюда или нет – решать не тебе.

- Пф, как может человек быть таким самоуверенным?!

Вспых!

Кирк сотворил заклинание, и 4 красных молнии быстро полетели по направлению к Арку.

Это было умение низкого уровня, когда маги только принимали свою профессию.

В то время, как мечники использовали меч, маги в первую очередь использовали такую атаку. Хотя атака была слаба и предсказуема, Арк не мог проигнорировать эти лучи.

Он упал на землю, чтобы избежать атаки, и использовал Ответный Удар, чтобы отразить магию.

- Ай!.. Невероятно…

Кирк пришел в себя и отлечился.

Да! Ответный Удар работает и на магии! У Арка определенно появился шанс победить!

- Дедрик, Череп, план А-2!

Все трое разбежались в разных направлениях. Они набрали определенную дистанцию, а Кирк горящими от ярости глазами

смотрел то на одного, то на другого. Все атаки в основном концентрировались на Арке, который то и дело использовал Ответный Удар.

Кирк перешел к более сильным заклинаниям. Но чем сильнее заклинание, тем больше времени уходит на его кастование.

Созданный Кирком файербол отразить было куда проще, чем молнии.

Двойной взрыв!

Кода файербол вернулся к Кирку, его здоровье упало на 10%. Несмотря на то, что тот был боссом, его типаж заклинателя не предполагал сильную броню.

- Я волновался потому, что его уровень был как у Аделаина, но он гораздо слабее! Или это потому, что я сам стал сильнее? В любом случае, этот уровень сложности не должен представлять особой опасности.

Уверенность в себе возросла, он сконцентрировался и вернулся к парированию магии.

Но было кое-что, что Арк не учел.

Специальный расовый навык босса. После пяти минут боя здоровье Кирка упало до 50%.

Когда Кирк понял, что его магические атаки не эффективны, он громко выругался и начал кастовать длинное заклинание.

- Черт возьми, человечишка, приготовься сдохнуть!

- Дедрик, Череп, приготовьтесь остановить его, чтобы он не смог закончить! - закричал Арк, ощутив что-то зловещее.

Но Кирк закончил заклятие прежде, чем Дедрик и Череп добрались до него.

- Мимикрия!

В это время внешность Кирка изменилась и он исчез.

Арк внимательно смотрел вокруг.

Фигура Кира внезапно испарилась. Арк мог использовать Незаметность, но это был абсолютно другой навык. Незаметность не использовалась в битве. К тому же Глаза Кота не могли обнаружить Кирка. Кирк использовал магию даже когда скрывался.

- Каменные кристаллы, поднимитесь! – раздался громкий голос Кира из совершенно неожиданного места.

Из земли начали подниматься големы человеческого роста. Они были примерно 50 уровня, но их было так много, что они сразу заполнили все пространство комнаты.

Ситуация немедленно изменилась.

Хрр хрр бам бам!

Големы уже окружили Арка и начали атаковать.

Их атаки 50 уровеня не наносили особого вреда Арку, но его

40-уровневым фамильярам неплохо доставалось. Они пытались избежать атак, но их здоровье постепенно уменьшалось. Такой магии Арк никак не ожидал.

- Черт, что это за технология?

Арк убил одного голема, и на его месте тут же возник другой.

Арк уже бывал в ситуации, когда не видел врага.

Последний раз это случилось, когда под водой гигантский кальмар выпустил в Арка облако чернил. Единственное, что спасло его – он следовал по течению. Но сейчас это ему ничем бы не помогло.

20 големов мешались под ногами, и времени выискивать Кирка просто не было.

Черепа обступили первого. Затем исчез Дедрик. И скоро все внимание врагов переключилось на Арка.

- Я был неправ, я не могу так просто выиграть.

Арк быстро развернулся и попытался убежать из комнаты.

- Хе-хе, думал так просто уйти?! Эй, верные слуги, покажите ему наше гостеприимство!

Големы подчинились и стали преследовать Арка. Кирк спрятался между големами и приглушенным голосом кастовал еще одно заклинание.

Арк развернулся и выкатил глаза.

- Ответный Удар!

Целью Арка было убить големов контратакой.

Впереди комнаты Арк видел узкий проход, а голем был средним по величине…

Голем, атакованный Ответным Ударом, отлетел в толпу и повалил оставшихся големов.

Страйк!

Големы попадали, как домино.

- Ааа, ублюдок!

Заклинание Кирка, который прятался где-то между големов, развеялось.

В это время Арк сломя голову уже бежал по коридору. Через минуту он остановился и применил Незаметность.

- Проклятье, он что, прячется? Големы, разойдитесь по ближайшим территориям, он должен быть где-то рядом, – голос Кирка послышался где-то позади. Но в состоянии мимикрии Арк не мог его ранить.

Арк вернулся к секретному проходу, используя Незаметность. Когда он проверил информационное окно, положение оказалось не шуточным.

Прочность его брони и оружия упала до минимума из-за прочности и силы големов. Даже если бы сейчас он

воспользовался своим магическим навыком и починил бы броню и оружие, их максимальная прочность все равно бы уменьшилась.

Со слезами на глазах Арку пришлось открыть ремонтный набор как последнюю меру, так как они стоили невероятно дорого и были весьма редкими вещами.

Но проблема была не в починке оружия.

- Какие у меня есть альтернативы?

Раньше он выбрал бы путь побега. Но Кирк уже использовал големов и мимкрию, скорее всего, он выложил все свои карты. С другой стороны, Арк потерял Черепа и Дедрика. Все сводилось к тому, что им все равно придется сражаться.

- Черт возьми, даже если я избавлюсь от всех големов, мимикрия – большая проблема.

Если он продолжит драться в таком же состоянии, то Арк не сможет атаковать.

- Вот если бы он был под водой, тогда…

Внезапно мысль пришла в нему в голову.

Чернила!

Почему он сразу об этом не подумал?..

- Если он невидимый, я сделаю так, чтобы он стал видимым!

Арк поднялся и пошел ко входу в данж. На входе дремал Сид, а Сара обеспокоенными глазами смотрела на вход.

- Когда ты мертв, ты можешь спать спокойно… - почему-то подумал Арк.

- Арк! Вы уже закончили?

- Нет, босс оказался сильнее, чем я ожидал, - коротко ответил Арк, и Сара вопросительно взглянула на него.

- Все в порядке. Я сделаю все, чтобы спасти твоего отца, - с улыбкой ответил Арк, а Сид встревожено поднял на него глаза.

- Сид, мне понадобится твоя помощь, чтобы победить босса.

- Да? Но я …

- Я не прошу тебе драться. Мне нужна одна вещь, - сказал Арк с улыбкой.

* * *

- Дурак, ты вернулся, чтобы умереть! – раздался голос Кирка, когда Арк вновь вошел в тайную дверь. Толпа големов направилась прямо к нему.

В этот момент Арк ударил голема ответным ударом , чем отправил его в полет в обратном направлении.

- Не важно, как долго ты будешь ломать свой мозг, ты все равно не поймаешь меня. Ты не можешь увидеть меня, и поймать

тоже не сможешь!

Голос Кирка раздавался несколькими метрами дальше, чем в последний раз. Арк злобно улыбнулся.

- Нет, мне очень хочется на тебя взглянуть!

Руки Арка быстро задвигались.

Он вынул из рюкзака большой сверток и подбросил его в воздух. Затем он поднял меч и на лету проткнул сверток, осыпав все вокруг цветными брызгами.

В это время Кирк издал дикий вопль.

- Аааай!

Сверху во всех направлениях разлилась цветная жидкость.

Арк собрал краситель благодаря навыку шитья Сида. Черное подземелье окрасилось радугой цветов и оттенков.

- Ааа, невероятно!

Не сильно подвижный Кирк не смог избежать радуги брызг и сейчас был похож на цветную ящерицу.

Арк поднял меч и улыбнулся.

- Ну как тебе? Будем драться по-честному?

- Големы, убить его!

- Похоже, что ты недооуенил ситуацию!

Арк быстро сократил дистанцию и активировал Ответный Удар.

Затем он атаковал голема и оттеснил его в сторону вместе с Кирком. Из-за големов достать Кирка было весьма непросто. Он мог легко спрятаться среди них, и удары до него не доходили. Но когда его мимикрия исчезла, ситуация изменилась.

- Змея, парализующий яд!

Арк быстро нанес яд на клинок и приставил его к горлу Кирка. Его голосовые связки были парализованы, и он больше не мог кастовать магию. Кроме того, он не мог отдавать приказы големам, и в их рядах начался полный разброд.

Кирк бросился убегать. Но Арк воспользовался Ответным Ударом, чтобы перевести удар голема на Кирка.

Когда голосовые связки Кирка пришли в норму, он начал громко ругаться.

- Идиоты! Вы не големы, а тупицы!

- Ох, посмотрел бы на себя! Твои фамильяры рисковали жизнью ради тебя, ты должен ценить это!

Хотя… Сам Арк все еще продолжал кормить своих фамильяров жуткой едой.

После нескольких минут битвы, Кирк перешел в критическое состояние.

- Дождь, приди и ободри меня! Ускорение!

Кирк накастовал заклинание Ускорения и начал отступать.

Арк помчался по направлению к Кирку, но Ускорение удвоило его скорость, и он уже почти скрылся за углом.

Снаружи был водопад.

Если он смоет краски в нем, ситуация останется прежней.

- Чертов ящер, не может даже сдохнуть, не вызывая проблем! – проклинал Арк ящера и бежал за ним.

Кирк убегал к выходу из пещеры.

- Это кто еще?

Посреди выхода стоял Сид. Но разноцветный ящер просто отбросил его с дороги.

- Убирайся с дороги, хоббит!

Кирк бежал что есть силы, параллельно кастуя заклинание. И когда он уже был готов запустить файербол, он споткнулся и растянулся на полу.

- Что? Какого?..

Арк приблизился к нему со злорадной улыбкой на лице.

- Дурак! Ты думаешь, что я беззащитен?

- Что? Ловушка?

- Ты сам меня этому научил.

На самом деле, это была не совсем ловушка.

Арк и Сид не могли расставлять ловушки из-за их профессий.

Но кое-какие манипуляции в игре допускались. То, что им было нужно – иголки со швейного набора Сида.

Перед тем, как повторно войти в пещеру, Арк установил там несколько десятков иголок, пропитанных ядом.

Это была не высококлассная ловушка, но Арк рассчитывал, что Кирк может побежать по направлению к выходу, и это дало ему преимущество.

- Не может быть! Иголки!

- Просто спокойно прими свою смерть.

- Не смеши меня! Я – великий…

Кирк отчаянно пытался накастовать заклинание. Но Арк взмахнул мечем быстрее.

- Получи! Темный Клинок!

Меч с хрустом вонзился в грудь Кирка.

Мимикрия исчезла. А вскоре исчезло и тело Кирка.

Информационное окно провозгласило:

Ваш уровень поднялся.

Теперь у Арка был 86 уровень.

Он увидел крестик на фигуре Сида: Сид тоже левелапнулся.

Сид был слишком далеко, чтобы делить опыт сражения, и Арк

получил все 100% опыта.

В течение предыдущих битв он поднял 7 уровней за 9 дней. И сейчас Кирк умер перед Сидом, поэтому опыт тоже разделился.

Да, в этой ситуации он заслуживал большего опыта, но…

- Я закончил. Сид, ты молодец, что расставил ловушки.

Арк наклонился к Сиду, который до сих пор лежал на земле. Когда он поднялся, на глазах у него заблестели слезы:

- Это было страшно!

- Что?..

И это был человек, который достиг 60 уровня как торговец. Но босс был побежден именно благодаря помощи Сида. Арк ободряюще хлопнул его по плечу и принялся собирать дроп с босса.

Темные Одежды (магическое)

Тип брони: Одежда

Защита: 20

Прочность: 4/40

Вес: 10

Ограничения: уровень 70 и выше

Загадочные магические одежды, сделанные из шелка. Магический дух, заключенный в шелке, помогает сохранять спокойствие разума. Повышает концентрацию и позволяет кастовать магию более успешно.

Шанс успешного заклятия +20%, повышение скорости наложения заклинаний +20%.

Воровской ключ

Подвеска Победы

Запускает квест на 70 уровне

Подвеска, сделанная из материала, улавливающего магию. Вы можете прийти в Магический Институт за новым квестом.

Итак, босс выронил один ценный предмет.

Он был только для магического использования, но его можно было дорого продать. Воровской ключ, скорее всего, относился к квесту Сары, но подвеска…

Арк рассматривал ожерелье. Сама нить состояла из материала, улавливающего магию, и кулон в виде сердечка был сделан из стекла, покрытого тем же материалом. К тому же, он запускал квест…

Другими словами, если бы кто-то другой зачистил данж и подобрал этот предмет, он смог бы получить такой же квест, как у Арка. Да, и если бы он сначала нашел эту пещеру, то сразу получил бы квест. А на самом деле ему пришлось сначала добиться расположения Института Гирана, выполнив ивент-квест, а только затем получить его… В общем, он сделал все в обратном порядке.

- Стоп. Это предмет, запускающий квест. Значит, Хлеб Сердца и Души где-то в пещере? Если босс выронил предмет, запускающий квест Хлеба Сердца и Души, значит, он запускает первую фазу квеста?

Эх… Похоже, квест Магического Института оказался длиннее, чем рассчитывал Арк…

Арк вместе с Сидом и Сарой вернулся в комнату босса.

Из комнаты вел еще один тайный выход. Они прошли по нему, и в конечном счете дошли до тюрьмы. В ней было заперто более 10 человек.

Арк использовал ключ, чтобы открыть дверь, а Сара побежала к мужчине средних лет, у которого полились из глаз слезы при виде дочери.

- Ты жива, все в порядке!

Сид с восторгом наблюдал за этой картиной.

И тут случилось кое-что неожиданное.

- С дороги!

Один из узников оттолкнул Сару и побежал по направлению к кустам. Он был не единственным. Те узники, которых Арк первоначально не заметил, побежали к кустам и начали с жадностью есть листья. Затем, будто кто-то зачаровал их, они сели на траву и уставились в одну точку. Отец Сары сделал то же самое. Сара была шокирована и смущена.

- Арк-ним?..

Сид в замешательстве смотрел на Арка.

Арк медленно приблизился к кусту, возле которого они все и сидели. Арк понял, что это растение имеет странную форму, и что поведение людей может быть вызвано именно этими растениями. Он определил их тип и открыл информационное окно.

Лист Нурунмы

Растение, произрастающее в особенных условиях острова. Листья имеют анестетический эффект и могут быть преобразованы в таблетки для создания супер-лекарства. Но в то же время оно содержит

галлюценогенные ингредиенты и вызывает привыкание. Когда в пищу употребляются листья, проявляется стимулирующий эффект, но если растение уже вызвало привыкание, вылечить человека сложно. Из-за сильного привыкания, выращивание и распространения этого растения запрещено на всех континентах.

- Как и предполагалось, это наркотик…

- Наркотик?

- Да, этих людей заставляли принимать наркотики, - пробормотал Арк.

Теперь ситуация четче вырисовывалась в его голове. Причина, почему больше года отсюда не было никаких вестей.

Кто-то сказал им, что лист Нурунмы растет в этих местах. Воры начали выращивать его, чтобы срубить большие деньги.

- Скорее всего, они похищали путешественников, запирали их в тюрьме и проверяли на них наркотики…

Лицо Сары побледнело от ужаса. Отца Сары похитили два дня назад. И этого времени хватило, чтобы стать зависимым.

Сара начала плакать. Ее отец был довольно молод, но уже видел галлюцинации.

Сид не мог смотреть на плачущее лицо и спросил:

- Арк-ним, неужели нет никакого выхода?

- Да, если их оставить вот так, это будет большой проблемой… - ответил Арк.

Ситуация была интересной. Он победил группу воров и спас отца Сары. Но вместо сильного человека, дающего ему награду, нашел человека, пускающего слюни от наркотиков. К тому же, чтобы выполнить квест Магического Института, этот человек нужен был ему в трезвом рассудке.

- Не знаю, сработает ли это, но у меня нет другого выхода.

- Пожалуйста, послушайте меня! То, что вы ощущаете, неправильно! Этот дьявольский соблазн разрушит ваше тело и душу. Освободите свое сердце и боритесь! Вы можете сделать это!

Арк использовал свой навык Ухода. Но никакой реакции не последовало.

Она были настолько погружены в галлюцинации, что голос Арка до них не доходил. Вместо того, чтобы перестать есть листья, они как зомби снова и снова подходили к кусту и жевали новые листья.

- Стойте! Очнитесь!

Сид и Сара пытались остановить их, но это не помогало.

Наркоманы дрались друг с другом за листья. Арка удивило

то, что даже когда они падали, они снова поднимались, будто не чувствуя боли.

Даже с 1% здоровья они ползли бы за новым листом. Если бы Арк просто ушел, это повторялось бы до того, пока все кусты в руинах бы не исчезли.

- Черт, почему эта зависимость так пугает? Они не могут убить друг друга. Может, стоит заключить их обратно в тюрьму?

Внезапная мысль пронеслась в голове Арка.

- Наверное, это и есть лучший метод!

Арк достал горшочек для еды и начал готовить блюдо.

Наркоманы все ели и ели листья, Арк меланхолично помешивал варево, а Сид и Сара с удивленными глазами смотрели на него. Вскоре 15 порций еды были готовы. Они стояли на полу и испускали жуткий запах.

- Сид, Сара, вы должны накормить этим каждого, даже если придется применить силу.

- Хорошо, но что это?

- Объясню после, сейчас надо действовать.

Арк закончил и поймал одного наркомана, ударил его и силой запихнул еду в рот. Сид и Сара последовали его примеру. Эффект был моментальный: наркоманы пришли в себя, и их начало выворачивать листьями Нурунмы.

- Как я и думал! – глаза Арка блеснули.

Арк накормил их Убийственным Рагу. Оно имело такой мерзкий запах, что после этого в течение двух часов человек не мог есть ничего, и если что-то ел, то пища тут же отрыгивалась. К тому же, оно снижали эффекты недавно съеденной пищи.

Листья Нурунмы тоже считались едой. Их употребление в пищу вызывало отравление и галлюцинации. Другими словами, зависимость от наркотиков в Новом Мире вызывалась едой.

* * *

Если съеденные листья тут же выплевывались, то наркотический эффект уменьшался. Во всяком случает, так думал Арк.

И он оказался прав.

После того, как каждый заключенный по 10 раз снова ел и снова отрыгивал листья, взгляды людей начали проясняться. Раньше это была просто догадка, а сейчас – надежда.

- Итак, это битва терпения!

Противники – наркозависимые. Но так быстро они здоровыми не станут, несмотря на то, что это всего лишь игра. Арк

безостановочно готовил еду и насколько возможно использовал навык Ухода за больными.

Эпопея длилась 6 часов.

К этому времени Сара уснула. Она не спала почти два дня. Сидом дремал у стены. Арк тоже хотел закрыть глаза и забыться крепким сном.

Но он стиснул зубы и продолжить готовить для 15 человек, иногда применяя навык Ухода.

- Да кому нужен сон? Я почти закончил квест!

Временной лимит выполнения квеста почти закончился, Арк хотел побыстрее привести всех в чувство. И его одержимость, наконец, свершила чудо.

- Вы можете преодолеть дьявольское искушение! Преодолейте его ради себя и ради тех, кто ждет вас! Настало время показать вашу волю к победе тем, кто вас любит!

Сколько раз он произнес эти слова?.. Уже было сложно сосчитать, сколько раз он применил Уход за Больными…

Голубой свет начал струиться из его тела. Он покрыл людей и снял с их лиц тревожные маски.

Вами успешно применен Чудесный Уход за Больными

Не жалея своего тела, вы ухаживали за нуждающимися и подарили им надежду, спася их от отчаяния. Больной человек может страдать не только из-за болезни или травмы. Люди, привыкшие к наркотикам, не могут отказаться от них своей собственной силой воли. Они больны, и они страдают. Но сами они не догадываются о том, что они больны. Вылечить людей, не знающих о своей болезни, - не легкая задача. Единственное, что может их спасти: терпение и упорство. Не поднимая глаза на часы, Вы посвятили всего себя уходу за больными, и проявили потрясающее терпение. Важно донести до больных правильные слова, но настоящий уход за больными требует много терпения. Теперь больные научатся у Вас и будут противостоять эффекту листьев Нурунмы.

Благодаря успешному применению навыка все статы увеличиваются на 1

Привязанность +10

Слава +50

Склонность к свету +50

Вами был успешно применен Чудесный Уход за

Больными, и вы получаете титул Признанный Опекун. Слава повысилась, вы будете получать благословения от многих пациентов. Как бонут титула все Ваши статы +1, Слава +50.

- Я сделал это!

Арк опустился на землю с измученным лицом. В это же время Сид и Сара подняли головы к свету. Отец Сары очнулся от галлюцинаций и проговорил.

- Сара! Слава богу!

Сара, плача, побежала навстречу отцу и обняла его. Сид смотрел на семейное воссоединение со слезами на глазах.

- Арк-ним, Вы правда сделали это!

Арк молча кивнул. Изначально он взялся за все это только потому что это был квест. Но сейчас, глядя на лицо Сары, он чувствовал некую завершенность.

Чувства, с которыми ребенок встречает родителя, везде одинаковы, независимо от того, реальности это или игра. Он вспомнил свои ощущения, когда он в первый раз увидел этих людей за решеткой и слезы Сары.

Навык Ухода за больными не зависел ни от уровня, ни от количества применений. Чтобы развить этот навык, необходимо было терпеливо и искренне ухаживать за больными. Возможно, Чудесный Уход удался только потому, что Арк переменил свое отношение к этим людям.

- Если бы не Сара, навык бы не развился дальше.

В любом случае, теперь он мог закончить квест, он освободил ее отца. Хансон подошел к Арку.

- Вы Арк и Сид? Я очень вам благодарен. Вы спасли мою дочь и спасли меня. Я не знаю, как выразить мою благодарность.

- Конечно, наградой… - подумал Арк.

- Любой поступил бы так же. Я рад видеть, что теперь у вас все хорошо.

- О, в нашем мире еще существуют такие благородные люди! Но я не могу просто так принять вашу помощь. Я хотел бы что-то вам дать, но на данный момент у меня нет с собой этой вещицы.

Хансон начал рыться в карманах и рюкзаке.

- Пожалуйста, поищите тщательнее! Оно должно быть здесь! – Арк подбадривал Хансона.

Приободрение возымело действие. Хансон вытащил что-то из напоясной кожаной сумки.

- Извините меня, но у меня есть только это. Это единственный экземпляр. Но для создания этой вещицы нужен

определенный талант. Это советы и рекомендации к тому, как сделать карту. Или если Вы будете носить этот кожаный чехол на поясе, другие люди будут с охотой делиться с вами советами по созданию карт. Это будет полезно иностранцу.

Вы можете выбрать награду №1.

Картография (инициация нового навыка). Вы сможете создавать карту с помощью навыка картографии Хансена. Если у игрока есть ручка и бумага, он автоматически нарисует Вам карту. В карту автоматически заносится информация о городах деревнях, данжах. Вы можете создать карту, когда соберете 100% информации о данной территории или подземелье. Этот свиток с картой Вы сможете продавать другим игрокам. Но, продав карту, вся ваше информация о местности исчезает.

Вы можете выбрать награду №2.

Кожаная сумка Хансона.

Содержит 25% от вместимости Вашей основной сумки.

- О! Я могу выбрать награду! – глаза Арка заблестели.

Первый раз взглянув на Хансена, он не испытывал больших надежд. Какая же награда будет более полезной? В больших городах сумку с вместимостью в ¼ основной сумки можно продать за 200 золотых. То есть он автоматически может выбрать как награду 200 золотых.

- Эх, какой же я жадный…

Но внимание Арка на самом деле привлекло умение Картографии. Базовая карта, дающаяся игрокам, не регистрировала ни данжи, ни территорию. В сложных подземельях единственным методом запомнить расположение было поскитаться некоторое время и вбить схему в память.

Но если бы он мог делать карты, ему не пришлось бы слоняться вокруг и впустую тратить на это время. К тому же, после 100% заполнения карту можно было продать. Конечно, чем запутаннее был данж, тем выше цена карты.

Сумка тоже была полезной вещью, но ее нельзя было сравнить с навыком, потому что навык картографии тоже мог бы принести ему деньги.

- Да, за деньги можно купить вещи, но не редкие навыки. Это невозможно сравнить.

Арк принял окончательное решение и посмотрел на Сида. Он

думал, что Сид тоже поддержит его идею с выбором награды. К тому же, отмеченная на карте информация должна быть полезной для торговцев.

- Сид, я понимаю тебя. Ты торговец, и тебе больше нужна сумка…

- Да? Нет, я…

- Тогда я выберу первый вариант. А тебе достанется сумка.

Слова Арка заставили Сида вздрогнуть. Он смеялся, но Сид заметил странный блеск в его глазах.

- Не надо себя отягощать обвинениями, я не так много сделал для выполнения этого квеста. Я всего лишь дрался с ворами и чуть не умер. Сид вообще спал, когда я сидел и пытался вылечить этих несчастных. Но не нервничай и бери то, что ТЫ хочешь. Это останется между мной и тобой. Да? Так что выбирай лучшее. Конечно, это сумка! – когда Арк произносил эту тираду, Сид чувствовал, будто в него воткнулись сотки иголок. Но, недолго посмотрев на Арка, он вздохнул и неловко улыбнулся.

- Да, я… Мне нужна сумка!

- Я так и знал!

Итак, Сид забрал сумку, а Арк выучил картографию. Информационное окно незамедлительно появилось:

Спасите отца Сары. Квест выполнен. Ваш уровень повышен.

Это был квест с уровнем сложности E+, и его выполнение повысило уровень Арка.

Когда Арк убедился в том, что квест закончен, он спросил отца Сары:

- Не показалось ли Вам тут что-то подозрительным?

- Подозрительным?

- Да, может, какой-то небольшой предмет размером с мяч? Примерно такого размера. Может быть, от него исходила зловещая аура? Не припоминаете?

Немного поразмыслив, Хансен ответил:

- О, кое-что подобное я помню. Когда я первый раз зашел сюда, то увидел кое-что подозрительное. В железной коробке были какие-то круглые предметы, обернутые черной тканью с непонятными знаками. Я ощутил исходящее от них напряжение. Но, быть может, тогда я просто испугался, потому что меня поймали воры. Но теперь я думаю, что дело было как раз в той вещице…

- Где она сейчас?

- Человек с рыжими волосами унес ее.

- С рыжими волосами?..

- Да, от него исходила зловещая аура. У него были рыжие волосы и красная аура. Босс воров очень уважительно к нему обращался. Я слышал общие звуки, но не детали. И именно он притащил меня к ворам. Эх, меня так просто поймали… Будьте более осторожны.

Да, это было похоже на правду. Арк вспомнил разговор тех воров, подслушанный в подземелье.

Они постоянно говорили «он». Может, речь шла как раз о человеке с рыжими волосами. И вор, которого они поймали, был тем, кто проскользнул в Гиран.

- Куда он направился?

- Дайте подумать… Он пошел к северу от гор Брандта… Через скалы Ангоры… Да, в Каирот! Точно. Если это возле скал Ангоры и в горах Брандта, то единственное подходящее место – Каир. Без сомнении, он картограф.

- Каир?..

Арк смотрел на Сида удивленными глазами. До встречи с Сидом он никогда не слышал о таком месте. Это был город без законов, где собирались хаотические игроки. Но до этого Арку не удавалось узнать его точное месторасположение.

Он слышал, что хаотические игроки автоматически получали ивент-квесты. Конечно, только ради того, чтобы найти это место, Арку не хотелось становиться хаотическим.

- Вы знаете месторасположение города?

- Конечно. Я не мог бы назвать себя картографом, если бы не знал его месторасположения. Если хотите, я покажу вам его расположение на карте.

Арк кивнул и карта автоматически открылась на северное части Гирана. Красная точка находилась прямо посередине гор Брандта.

- Хорошо. Я собрал всю необходимую информацию. Сейчас давайте покажем ее Магическому Институту.

- Отлично. Давайте выбираться отсюда, - данжи угнетающе действовали на Сида, потому что он был к ним не привычен.

Но в тюрьме еще оставались люди, и на лице Хансена отразилось сомнение. Арк наклонил голову и спросил:

- А почему люди до сих пор сидят здесь? Они не выглядят радостными. Похоже, они не понимают, что их спасли.

- Возможно, это…

Хансен со вздохом начал объяснять.

Люди, запертые в тюрьме, были теми, кто странствовал по континенту или кого похитили так же, как Хансена. В отличие от

Хансена, который провел здесь всего два дня, они сидели взаперти годами, и частично потеряли свою память.

- Каждый день они теряли себя все больше. Процесс у всех шел по-разному, но некоторые даже забыли свое имя. Поэтому они не знают, куда теперь идти. Если бы вы пришли за мной чуть позже, я был бы таким же. Я бы даже не узнал собственную дочь, - нарисовав в голове такую ситуацию, Хансен крепче обнял дочь.

- Ублюдки! – Сид в ярости сжал кулаки. Даже в ярости, Сид выглядел мило… Глаза Арка, напротив, засияли.

- Так значит они потерянные овечки? – способность Арка совмещать квесты и извлекать из всего прибыль снова включилась. Арк очень слаженно заговорил:

- Они не могут быть отвергнуты только из-за того, что попали в такую ужасную ситуацию. Но вам повезло. Я знаю место под названием деревня Ланселя. Это хорошее место, где новых соседей всегда принимают с распростертыми объятьями. Даже если вы потеряли воспоминания, вас тепло и радушно встретят. Отвести вас туда?

Хансен удивленно воскликнул:

- Лансель все еще там?

Арк быстро объяснил, что приключилось с Ланселем, и Хансен понимающе кивнул.

- Понятно. Но, видимо, ты там не последний человек по важности. Да, в такой ситуации лучше всего отвести их туда. Вам больше не нужно ни о чем беспокоиться. Я беру на себя ответственность по сопровождению их в деревню Ланселя. Хоть я и не воин, но мои способности картографа позволят мне избежать монстров.

- Хорошо. Скажите им, что я пригласил их поселиться в Деревне Ланселя. Человек по имени Гален позаботится о них.

- Хорошо, - кивнул Хансен, и информация по квестам обновилась.

Квести «Найти новых поселенцев» был обновлен.

Вы освободили из заточения людей, пойманных варами, и направили тех, кто потерял память, в деревню Ланселя. Конечно, деревня нуждается в людях и примет их с распростертыми объятьями. Как новорожденные дети, они не могут вспомнить ничего из своей прошлой жизни. Но они запомнят то, что Вы дали им новый дом. Они уважают Ваше мнение и с радостью станут новыми поселенцами деревни.

Выполнение квеста 25%.

Из-за потери памяти они не засчитываются как поселенцы со специальными навыками. Но достижение цели увеличилось на 10%.

Он подобрался ближе к завершению квеста. Арк подвел итоги и поручил Сиду вывести всех из подземелья. Арку осталась еще кое-какая работа.

- Нужно собрать ингредиенты наркотиков.

Арк посмотрел на листья Нурунмы и засмеялся.

Воры тайно выращивали наркотики!

Арк почувствовал запах денег. Конечно, листья Нурунмы нельзя было упускать.

Даже если это наркотик, их него можно сделать отличное лекарство. Он не сможет его продать или купить в магазине. Даже если НПС попытается продать его, его просто арестуют.

- Но если продать там, где нет законов?

От Хансена он уже услышал о Каире. После того, как он доставит информацию в Магический Институт, его наверняка отправят в Каир, где запрещенные ингредиенты находятся в свободном обороте.

- Наркотики вызывают подозрение, но…

Арк уже встречал хаотических игроков. В Каире они пускались во все тяжкие, поэтому Арк не чувствовал ни капли сожаления.

К тому же, если их обработать, они станут лекарством!

Если они определят это как лекарство, магазины задорого его купят. А после – Арк уже не несет ответственности за области его применения.

Самое важное – намерения людей, которые используют его.

Арк использовал свое умение и собрал листья Нурунмы. Он собрал 200 пучков, и всего было 1600 листьев. Если он продаст каждый за 10 серебряных, то заработает 160 золотых. Арк никогда бы не позволил себе остаться ни с чем.

На выходе из пещеры собрались Сид и Хансен.

Сара приблизилась к Арку, чтобы попрощаться. Она поклонилась и поцеловала его в щеку. Лицо Арка вспыхнуло красным.

- Огромное спасибо.

Странно, но Арку даже понравилось.

Сид тоже ждал своей очереди.

Но Сара отвернулась от него, показав язык, и пошла к Хансену. Сид остолбенело смотрел ей вслед и через несколько секунд начал громко ругаться на Арка.

Глава 6. Каир

- Клан Дракона? – переспросил Шеннен из Магического Института после рассказа Арка.

- Да, он был похож на ящера.

- Никогда бы не подумал, что клан Дракона может быть вовлечен в эту историю. Но если он обладает умением Мимикрии, он вполне мог бы украсть Хлеб Сердца и Души.

- Но что за вид этот клан Дракона?

- Они… нет. Слишком рано делать выводы, я пока ни в чем не уверен. Прости, но не мог бы ты пока нигде не упоминать про клан Дракона?

- Это не сложно, но…

На самом деле Арка вообще не интересовал этот ящер.

- Проблема – Хлеб Сердца и Души, - начал говорить Шеннен с серьезным выражением лица.

- Раньше я полагал, что те, кто похитил Хлеб Сердца и Души, могли не знать его истинной сущности. Но теперь я думаю, что у них была определенная цель. Ситуация серьезнее, чем я полагал. Если он попадет не в те руки, может случиться непоправимое.

Шеннен схватил ладони Арка:

- Пожалуйста. Ты единственный, на кого я могу рассчитывать. Гильдия Воинов и Гильдия Торговцев уже что-то подозревают. У нас нет времени преследовать того человека с рыжими волосами, потому что положение Магического Института в обществе может пошатнуться. Кроме того, защитные заклинания вокруг реликвии были сняты, и я не знаю, что может произойти.

- Понимаю, - кивнул Арк. - Я даже и не думал о том, чтобы отказываться от задания. К счастью, картограф дал мне информацию о месторасположении человека с рыжими волосами, поэтому я найду Хлеб Сердца и Души.

- Конечно, из-за награды, - подумал он. По реакции Шеннена он понял, что награда будет щедрой.

Если ситуация затянется, последствия будут ужасающими? Отлично. Если он предотвратит это, то останется в выигрыше.

Кроме того, они получили много опыта от работы в команде, и самое главное – листья Нурунмы теперь были в его руках. Да, это были золотые горы. А Шеннен даже не задумывался, почему Арк так легко на это согласился.

- Как я могу сомневаться в тебе после Джексона?

После слов Шеннена появилось информационное окно:

Квест обновлен. Найти Хлеб Сердца и Души

Вы нашли подсказки о нахождении Хлеба Сердца и Души в руинах, где прятались воры. Загадочный человек с рыжими волосами, находившийся в союзе с ворами, унес его в Каир. Этот человек – ключ ко всем загадкам. После того, как Вы получите от него нужную информацию, верните Хлеб Сердца и Души обратно в Магический Институт.

Сложность: С.

- Первый этап завершен. Это задание - последнее в квесте?

На самом деле для Арка квест был весьма выгодным, и было жаль, что он закончится.

Арк вышел из Магического Института. Прежде, чем отправляться в Каир, нужно было подготовиться. В первую очередь он посетил гарнизон.

За все это время он разобрался с 18 воровскими бандами, и у него не было времени зайти в Гиран и забрать свою награду.

- Что привело тебя сюда?

- Я пришел забрать положенные мне деньги.

- У тебя есть доказательства?

- Конечно.

Арк начал вытаскивать свертки из его сумки. По мере того, как из рюкзака появлялись новые свертки, глаза стражей становились все круглее. Они глазели на Арка, не веря, что он достал сразу 18 свертков.

- Это все?

- Да. Пожалуйста, подтвердите их, - улыбнувшись, сказал Арк.

- Это удивительно, - говорили стражи, - еще и месяца не прошло, как за их головы была назначена награда. И ты разобрался с ними всеми всего за месяц?

- А почему бы нет?

- Неужели такие люди действительно существуют?..

Арк проверил все их записи в книге и получил увесистый мешок с золотом. В нем позвякивали 254 золотых.

Арк в течение 9 дней охотился за ворами. Конечно, перед этим ему пришлось потратить 5 дней на то, чтобы разработать стратегию и отработать необходимые приемы, но это были инвестиции в свое будущее. И не считая денег за дроп, 254 золотых были огромным доходом! К тому же, его ранг охотника возрос до уровня С.

Арк поймал много воровских банд, потому что другие игроки не были в них заинтересованы.

Но после того, как банда воров уничтожалась, проходило определенное время, и группа появлялась снова. Это было сделано для сохранения баланса в игре.

Арк мог поймать 18 группировок, так как вокруг торгового города всегда собиралось большое количество банд, и другие игроки избегали такой охоты. Когда Арк заглянул на доску объявлений, он увидел там только три листка.

После того, как Арк забрал положенную награду, он пошел на площадь Гирана. Там же он нашел и Сида, который приводил в порядок и продавал вещи. Арк быстро прикинул, что в резерве у него должно накопиться около 1000 золотых.

- Все эти деньги я запросто могу обналичить, теперь я наконец-то могу не думать о деньгах!

Он закончил подсчеты и спросил Сида:

- Сид, я закончил охоту. А что ты будешь делать сейчас?

- Арк-ним, Вы идете в Каир?

- Да.

- Тогда я иду с Вами, - ответил Сид с сияющими глазами.

Неужели даже после того, как Арк заставлял его так много работать, он хочет идти с ним? Скорее всего, у Сида были на то свои причины.

- Со мной? Но это очень опасное место для торговца!

- Мне нечего терять, - сказал Сид со спокойной улыбкой. – Мне действительно нужно туда пойти.

- Почему?

- О-хо-хо, это случайное стечение обстоятельств! Некоторое время назад я зашел в магазин, чтобы продать кое-какие вещи, и получил квест от одного проверенного торговца. Он хотел исследовать кое-какие товары, которые подаются только в Каире. После того, как я доставлю ему эти предметы, он заплатит мне 150 золота, и я погашу свой долг. Похоже, этот квест дается только торговцам, у кого на карте отмечен Каир.

- Но чтобы купить там предметы, ты должен быт хаотическим игроком. И за вход, может быть, придется отдать более 150 золотых.

Сид улыбнулся и показал Арк бумагу:

- Это чек, выписанный торговцем. Его нельзя использовать нигде, кроме Каира.

То есть планом Сида была только доставка груза.

- Предметы, продающиеся в Каире, сложно найти в других местах. До этого мои деньги полностью уходили на то, чтобы покрыть мой долг, но не в этот раз. Если я куплю хороший предмет, я смогу его перепродать по очень высокой цене.

- Что ж, хорошо, что ты так в этом уверен…

- Да. Пожалуйста, сопроводите меня туда, - сказал Сид, подпрыгивая от радости.

На самом деле, Арк тоже хотел, чтобы Сид пошел с ним.

Если он будет идти в тишине несколько дней, это будет невыносимо. У Сида был спокойный характер, и к тому же, он подписал контракт о том, что будет отдавать Арку часть прибыли от всего, что продаст. Но Сид нравился Арку по другой причине.

У него было 6 сумок. А с сумкой, полученной от Хансена, семь! В конце концов, Сид для Арка оставался всего лишь большой сумкой…

- Каир – город без законов. Нужно всегда быть готовым использовать яд. Если так, то Сид даже поможет. Ну что, милый мой мешочек…

- Хорошо, - ответил Арк.

Если ты – Сид, то всегда пожалуйста!

- Давайте отправимся прямо сейчас!

Сид шел, радостно размахивая руками.

Таким образом, Арк продолжил путешествие с торговцем, у которого было много долгов.

* * *

- Это был вклад!.. – Хён-ву смотрел на свой банковский счет восторженным взглядом.

В конце инвент-квеста он выставил Убийцу Огня на аукцион, и его выигравшая заявка была помещена во вклад.

Сейчас аукцион был закрыт на некоторое время. Однако игрок, чьи деньги были на вкладе, получал сообщение о том, что эта сумма была успешно переведена во вклад.

Сумма депозита составляла 11 160 00 вон!

Самая большая заявка составляла 12 000 000 вон, и из нее нужно было отдать 7% как комиссию за аукцион. То есть 840 000 вон уходили на затраты, но это того стоило.

Но такая торговля игроков оставляла немало места для обмана. Пару лет назад Хён-ву сам попал в невыигрышное положение, когда пытался купить предмет стоимостью в 100 000 вон. Если бы он попал в такую ситуацию с предметом стоимостью в 12 000 000 вон, он бы умер от горя.

- Мне просто нужно думать об этом, как о налоге. Когда пользуешься аукционом, можно получить более высокую цену. В любом случае, я получу свои 11 600 000 вон. И Темные Одежды, которые я выставил на продажу вчера, ушла за 900 000 вон, значит, завтра я получу 870 000 вон.

Если объединить все вместе, получится 14 000 000 вон.

Каждый день цены все растут и растут, этой суммы должно хватить на то, чтобы оплатить больничные счета на 2-3 месяца и не беспокоиться о деньгах.

Хён-ву тепло улыбнулся банковскому чеку.

- Сегодня нужно сходить в больницу с дядей Гвоном, - вспомнил Хён-ву про утренний телефонный звонок.

- Кстати, прошло довольно много времени, как я не заходил к дяде. Сегодня как раз день, когда он посещает своих стажеров.

Около года назад Дядя Гвон купил дом для пациентов реабилитационного центра, которые могли жить там вместе.

Хёе-ву скрепя сердце купил трех куриц и напитки.

Всего получилось 55 000 вон. Платить 2000 вон за роля с морепродуктами было для него непозволительной роскошью.

Но он сделал исключение для дяди Гвона, потратив так много… Но эта была еда для всех, поэтому скупиться было незачем.

Дом Гвона находился в получасе езды отсюда.

- Кто там? – услышал Арк голос, и из-за двери вышел человек…

Арк видел всякое, да и сам был закален телом и духом, но при виде этого человека у Арка перехватило дыхание. Навстречу ему вышел похожий на медведя человек с татуировками от шеи до запястья. Будто Арк оказался перед огромным монстром, и сейчас выскочит информационное окно.

Медведь обсмотрел Арка с ног до головы и сказал:

- Ты кто? О, у тебя курица!

- Э… Я здесь, чтобы увидеть дядю Гвона…

- А? Ты знаешь Гвона?

- Да, я – Хён-ву. Мы договорились встретиться сегодня.

- А! – почесал он голову и в удивлении вытаращил на Арка глаза.

- Это ты? Ты – Арк?!

- Да, это я.

- Эй, почему ты колеблешься? Это же я, номер 1405! Помнишь меня?

- Номер 1405? Тогда ты тот, кому дядя…

- Да, твой дядя мне здорово помог. А ты, кстати, выглядишь, как в игре. Прости, я не особо запоминаю детали. Входи.

Номер 1405 схватил Арка за руку и буквально втянул его в дом.

Как только он зашел в дом, вся компания радостно завопила:

- О! Арк пришел!

Арк почувствовал себя игрушкой, брошенной в сафари-парк.

Его первое впечатление о парнях, будто они крепче скалы, было обманчивым. Но они были очень похожи на банду воров, обступившую его со всех направлений. Арк просто сел, взмокший от такой неожиданной ситуации.

- Дядя Гвон сказал, что придет мальчик… Эй, где же тот мальчик?

- Гвон вышел по делам. Он просил, чтобы та чуть-чуть его подождал. И когда он уходит, всегда оставляет свой мобильный дома… - мало сказал человек в огромным шрамом на лице.

Хён-ву очень хотелось сказать:

- Простите, я сейчас же куплю ему телефон.

- Я – номер 1401. Кан Ю-джин. Ты купил нам еды? – посмотрел Кан Ю-джин на курицу в руках Арка.

- Да.

От курицы остались одни кости.

- Не прошло даже 10 минут. Страшно. Меня тоже съедят? Зачем я вообще сюда пришел? – нервно думал он про себя.

Когда последнее куриное крыло было съедено номером 1405, Ма Чорунгом, он внезапно спросил:

- Кстати, в каких ты отношениях с Роко?

- Э? Мы только вместе сходили в кафе…

После ответа Арка все взорвались дружным хохотом.

- Ты безнадежен…

- Но она же тебе нравится?

- Но вы же целовались?

- Эй, не говори ему о таких вещах!

- А что, говорить – это преступление?

Разговор перешел к тому, что парни начали спорить друг с другом. Хён-ву потряс головой:

- Между нами ничего нет. Она мне будто младшая сестра.

- ЧТО?

Голоса внезапно смолкли. Они начала обмениваться многозначными взглядами и перешептываться.

Позади Кан Ю-джин громко вздохнул:

- Давайте на этом остановимся. Мне стыдно за вас всех. Но… Роко действительно серьезна. Это как сравнить деревья и скалы.

- Ты имеешь в виду меня?

- У меня нет намерения навязывать кому-то свое мнение. Но, Хён-ву… Нет, проще называть тебя Арком. Ты не против? Просто устраивайся и расслабься. Это не пыточная камера. Почему ты так зажат?

Хён-ву осознал, что он сидит на полу на коленках. Он кашлянул и сел, скрестив ноги. Ю-джин улыбнулся и сказал:

- Не волнуйся ты. Может, на вид мы и звери, но мы хорошие

парни.

Ма Чорунг спросил:

- Точнее, мы БЫЛИ плохими парнями.

- Я и не спорю. Это ясно.

- И… Мы не ненавидим таких, как ты.

- Таких, как я?

- Да, видишь ли… - Ма Чорунг уже открыл рот, чтобы что-то сказать, но Кан Ю-джин перебил его:

- Так и есть. В игре наши цели одинаковы. Новый Мир оказался более запутанным, чем я ожидал. если я встречу эксперта, я расспрошу его о Новом Мире.

- Да, я понимаю, - кивнул Хён-ву.

На самом деле, реакция Хёна-ву на слова «бывшие преступники» была несколько иная, чем у людей с зашоренным мировоззрением.

Если они бывшие преступники, они все равно преступники. Думать так было жестоко и бессердечно, но Хён-ву ничего не мог с собой поделать.

Но в процессе разговора эти мысли отошли на второй план.

Когда он был представлен номеру 1401, Кан Ю-джин выглядел как бессердечный человек. Наверное, из-за его шрама. Но на самом деле он был более глубокомыслящий, чем среднестатистический человек. Предвзятое отношение куда-то пропало. По его голосу Хён-ву мог понять, какое у него сейчас настроение. К другим он испытывал то же самое. Хотя они и выглядели очень сурово, когда говорили об игре, глаза их блестели, как у детей.

Хён-ву удивился, увидев такой разительный контраст внешности и поведения.

Хён-ву понял, что эти люди наслаждаются игрой так же, как и он. После того, как он успокоился, разговор потек веселее. Ему было интересно, насколько по-разному они воспринимали игру.

- Автономия от правительства? – Хён-ву слушал новости о Джексоне.

- Да, все благодаря Гвону. Сейчас ему нужно приехать в столицу и набрать достаточное количество очков на арене. Нам эта затея понравилась, потому что драться с монстрами уже надоело.

Хён-ву тоже надеялся как-нибудь добраться до арены. Но он не думал, что Гвон попадет туда первым.

К тому же, было похоже, что на Лорда подействовало словечко, которое он замолвил о Гвоне. Положительной чертой Нового Мира было то, что слова тоже имели свое действие. Их общий интерес привел к тому, что разговор оживился еще

больше. Хён-ву даже начал шутить и втянулся в разговор.

Навыки, которые выучили эти парни, были очень интересными.

В Новом Мире было доступно очень много навыков, включая применение насилия. Они пообещали следовать реабилитационной программе, но эта программа не смогла отнять у них прежде выученных навыков. И в Новом Мире они могли очень полезно их применять.

- Ха-ха, хотя в деревне Харун у нас и не было денег, мы воспользовались нашими навыками, чтобы достать вещи по более низкой цене. Поэтому нам понадобился навык Запугивания. Его можно применять в любом магазине и получать 10% скидку! Но это ухудшает отношения с продавцами.

Этот навык был самым любимым у 1402 номера, так как в прошлом он выбивал деньги у задолжавших клиентов.

Номер 1406 был бывшим карманником.

- Может тут и нечем гордиться, но после того, как я выучил Карманную Кражу, я могу украсть один предмет у монстра, находящегося в критическом состоянии. Это лучше, чем шантажировать НПС.

- Хватит уже болтать о кражах! Запугивание работает и на монстрах! Ты замечал, как иногда они отступают? Это потому что я их запугиваю!

- Ха-ха, это банально! Запугивание, карманные кражи. В вашей жизни ничего не изменилось. Берите пример с меня! Мой навык Пьяные Любовники дает мне бонус +20 к привязанности с НПС женского пола! Любовь и мир! Этот навык лучше ваших.

- Ха! И это ты говоришь после того, как ударил свою жену, а потом ушел в компьютерную реальность? Мне кажется, что лучший навык – Мошенничество. Он позволяет мне продавать предметы на 15% дороже, хоть я и не торговец!

Кан Ю-джин сказал:

- В Новом Мире действительно много интересных навыков. Даже если у тебя та же профессия, в зависимости от навыков, которые ты выбираешь, ты можешь развить абсолютно непохожего на себя настоящего персонажа.

Это реализовывало задумку, чтобы техника, который ты владеешь в реальности, тоже становилась твоим игровым навыком. И хотя некоторые техники не совсем гуманны и ты не должен использовать их, они все равно остаются в твоем резерве в игре.

Это черта привлекала к игре очень много игроков.

Хён-ву почувствовал, что он и эти ребята очень похожи. В конце концов, общие интересы – важная вещь.

- Это напоминает мне… - Хён-ву внезапно вспомнил о навыке Кулинарии Выживальщика, который он выучи в Гиране. Этот навык позволял создавать различные смеси еды с разными эффектами.

Еда могла повысить очарование, громкость голоса… и еды предсказать эффект заранее было невозможно.

Но теперь, слушая разговоры бывших преступников, он понял, что еда тоже может относиться к определенному навыку. Блюда для повышения очарования может быть использовано с навыком Пьяных Любовников, а повышающее громкость голоса – с навыком Запугивания, чтобы повысить угрожающие нотки.

Идея Хёна-ву заинтересовала остальных.

- Что? Ты говоришь, предметы могут дать такой же эффект?

- Разве вы не смотрите на аукционы?

- Еда там редко продается, потому что у нее определенный срок хранения. Ее сложно продать на аукционе, если она не очень редкая и если ее срок годности короткий. В аукционе нет специальной категории для еды.

- Ясно.

- Существует много еды с неизвестными эффектами, она может повышать ловкость или силу, есть так же и ядовитая еда с абсурдными эффектами.

- Разве это не прекрасно?

- Тогда я сделаю побольше еды. Благодаря моему навыку ее срок годности довольно большой. Но сейчас у меня нет возможности пойти в столицу из-за квеста. Вы можете пойти в Каир?

- Каир? Ты там застрял? Я никогда не слышал об этом месте.

- О нем трудно достать информацию. Это город без законов.

Когда фраза дошла до слов «без законов», глаза бывших преступников радостно заблестели.

- Город без законов? Хуу, я просто обязан туда пойти!

- Хорошо. Тогда, прежде, чем идти в столицу, мы направимся в этот Каир.

- Я объясню вам местоположение.

- Хаа, Арк, теперь я понимаю, почему у тебя такой высокий уровень!

- Прими мою дань уважения, Арк, - улыбнувшись, сказал бывший преступник.

Теперь Хён-ву чувствовал, что может покорить весь Новый Мир.

Через час из больницы позвонил дядя Гвон. Хён-ву собрался уходить и почувствовал некоторое сожаление. Парни проводили их наружу.

- Арк, в следующий раз звони, прежде, чем приходить. Мы приготовим курицу, - сказал Кан Ю-джин, хлопнув Арка по плечу.

- И если станет туго, зови. Может быть, мы и не самые лучшие, но мы встанем на твою сторону. Мы должны поддерживать друг друга.

- Хорошо, - ответил Хён-ву.

Арк поймал машину и поехал в больницу, где и встретит Гвона.

- Как поболтали? Они ведь милые ребята?

- Да, хоть я и слегка испугался сначала…

- Я очень хотел, чтобы ты с ними познакомился.

- Да? Почему? По-моему, Ма Чорунг сказал мне то же самое, - сказал Арк.

- Хоть и выглядят они как преступники, но внутри они другие. Никто из них не хотел становиться преступником по собственной воле. Но обстоятельства их жизни сложились таким образом, и они вынуждены были жить на улице. И вскоре на них завели уголовные дела. Не очень хорошо вдаваться в детали их жизни…

- …

- Конечно, я не сожалею о том, что сделал. Думаю, каждый много размышляет о том, что их жизнь могла бы сложиться абсолютно по-другому. Но нужно думать о том, чем ты можешь гордиться сейчас. Твои родители… В трудных ситуациях ты можешь полагаться только на собственную силу, чтобы не сойти на неверный путь…

- Правда? Я надеюсь, что эти парни не ненавидят меня… - теперь Хёну-ву было стыдно за то, что он считал их другой расой, отличной от него, пусть даже и недолгое время.

- Если бы они не встретили дядю Гвона…

- В любом случае я не могу просто бросить этих парней. Потому что я знаю, как сложно рассчитывать только а свою силу. Если честно, поэтому я и ушел сегодня. Думаю, они многое поняли, глядя на то, как ты себя ведешь в этой сложной ситуации. Я хочу научить их этому через тебя и через Новый Мир. Прости, что заранее не предупредил, - говорил Гвон, ведя машину, и пускал клубы дыма от сигареты.

Хён-ву посмотрел на Гвона. Этот взгляд. Именно таким было лицо Гвона, когда Хён-ву встретил его в первый раз.

В газетах его обвинили в жестоком отношении к людям, когда Гвон выстрелил из пистолета в совершающего насилие преступника. Но Гвон сожалел об этом, единственное, чем он руководствовался – желанием помочь. И Хён-ву действительно восхищался его силой.

- Ничего, мне даже понравилось. Они мне как будто старшие братья.

- я рад.

- Кстати… Весь этот план со знакомством задуман потому, что в перспективе я могу стать приемным сыном?

Машину слегка тряхнуло.

Но Гвон сохранял каменное выражение лица и продолжал курить.

Хён-ву растянулся в кресле и слегка улыбнулся.

В тот день Хён-ву обрел 10 страших братьев.

- Это тоже должно поднять мой уровень.

* * *

- Это место и есть Каир? – смотрел Арк на силуэт города, вырисовывавшегося за горным хребтом.

Сид тихо ворчал о вкусах Арка.

- Да, значит, мы скоро сможем отдохнуть?

- Да! И в этот раз я намерен как следует помыться.

Арк развернул карту и сказал:

- Хорошие новости.

Сид облегченно вздохнул.

Они вышли из Гирана 4 дня назад. Это были 4 долгих дня невзгод и лишений. Все началось с того, что Арк сказал:

- Для экономии времени мы пойдем в Каир прямой дорогой.

Несмотря на то, что картограф Хансен четко обозначил местоположение города на карте, окружающие территории были не разведаны. Могло уйти много времени на то, чтобы найти нормальную дорогу из Гирана до Каира. И Арк решил пойти прямым и самым коротким путем.

Это было большой ошибкой.

На карте территория между Гираном и Каиром была слегка нечеткой.

На деле же эта нечеткость оказалась густыми джунглями, которым не было конца и края.

Арк не подумал и о том, что эта территория была напичкана странными монстрами 100 уровня и выше.

При наступлении ночи с использованием своего бонуса он мог кое-как справляться с монстрами, но при свете дня было совсем туго. К тому же, в долинах постоянно встречались расколы земли, а болота были похожи на грязевые лабиринты, в которых было легко потеряться. То, что они смогли выбраться из джунглей живыми, было чудом.

Сид смотрел на Арка впалыми глазами:

- Хорошо, что мы нашли руины и завязали дружеские отношения с кланом Мигу-Мигу… Без них мы бы точно умерли!

Ситуация усугублялась характером Арка. Ели они попадали в сложную ситуацию, Арк спал меньше 2 часов в сутки. Из-за этого доставалось даже Сиду. Вдобавок ко всему, монстрам в игре спать было не нужно, и порой их преследование очень сильно выматывало. Конечно, все это подорвало их здоровье, и они находились в критическом состоянии.

Сид сотни раз думал о том, что лучше быть мертвым, чем все это терпеть.

Они вошли в джунгли сразу после Гирана. То есть местом воскрешения, в случае смерти, будет Гиран. Он мог использовать смерть в джунглях как оправдание, чтобы попасть в Гиран, но…

Он заметил, что в битве Арк всегда защищал Сида. Конечно, Сид понимал, что это еще не означает дружбу. Ему просто было бы сложно собирать дроп, если бы у него внезапно пропали 6 мешков.

И в конечном итоге, пройдя сквозь ад, они вышли к Каиру.

Глядя на отдаленный силуэт города, они готовы были заплакать от счастья.

- Ты молодец, Сид! Ты сделал это! Отличная работа, Сид!

- Что случилось?

- О нет, ничего, пылинка попала в глаз… - вытирал Сид рукавом глаза.

- Давай поторопимся, нам нужно привести в порядок вещи и устроиться на ночлег!

- Хорошо! – Сид довольно улыбнулся и кивнул.

И они направились вдоль горного хребта.

Каир располагался на вершине горного хребта, прямо как Мачу Пикчу. Судя по силуэту города в дымке заката, он был меньше, чем Джексон.

Вокруг города густо росли толстые и длинные лианы и вьюны, что было похоже на зеленую городскую стену.

На карте город был хорошо виден, но на самом деле из-за вьюнов он походил на лес.

Вход в город охраняли НПС. Одеты они были как разбойники.

Когда Арк и Сид подошли ко входу, они все еще не могли оторвать очарованного взгляда от лиан. Стража прервала из мечтания.

- Стоять! Кто вы?

- Нам нужно в город.

- Ха! Уходите. В этот город нельзя входить кому попало.

- Что вы имеете в виду?

- Ты что, глухой! Я же сказал: проваливайте!

- Если вы заставите повторить это еще раз, мы покажем, что значит уйти восвояси! – присоединился второй страж.

Атмосфера накалялась. Ввязываться в неприятности с НПС на самом входе было непозволительно. Арк и Сид ушли с задумчивыми лицами.

- Почему они это делают? НПС-ы запрещают игрокам входить в город?

Конечно, на входах в населенные пункты такие стражи встречались. Но их поведение распространялось только на хаотических игроков. Арк понял, что он кое о чем забыл.

- Это же город для хаотических игроков!

- Я слышал, что туда могут войти только хаотические игроки! – проговорил Сид одновременно с Арком.

- Что же делать? Мы так далеко зашли!

- Не так уж и далеко! – на лице Арка растянулась улыбка.

- Хе-хе, некоторое время назад я кое-что собрал, и совсем забыл об этом. Не думал, что это может пригодиться в такой ситуации. Но, конечно, я все собрал, хоть и не понимал, как это применяется. Потому что никогда не знаешь, что и где тебе понадобится.

- Змея, свиток!

Змея выплюнула красный свиток.

После того, как Сид причитал свиток, его глава округлились от удивления:

- Э? Что это?

- Я забрал этот свиток у Лео, – сказал Арк с улыбкой.

На самом деле, он постоянно хотел его подать, потому что в сумке очень быстро заканчивалось место. Но продажа его тоже обернулась бы долгим и нудным делом… Какое облегчение!

- А теперь нужно понять, как им пользоваться.

***Имя**: Арк*
***Раса**: Человек*
***Склонность**: Светлый +200*
***Слава**: 1635*
***Уровень**: 90*
***Профессия**: Идущий во тьме*
***Титул**: Рыцарь Кот, Признанный Опекун, Герой Джексона*
***Здоровье**: 1745*
***Мана**: 1355 (+100)*
***Духовная Сила**: 100*

***Сила**: 234 (+5)*
***Ловкость**: 264 (+17)*
***Выносливость**: 334*
***Мудрость**: 33*
***Интеллект**: 262*
***Удача**: 44*
***Гибкость**: 26*
***Искусство общения**: 23*
***Привязанность**: 55 (+10)*

Специальный навык:
***знание древних реликвий**: 53*

Эффекты от оружия

Броня из шкуры Черной МедведеМыши: Ловкость +2, Сопротивление холоду +20

Лапы Кошки: Скорость нападения +10%, Ловкость +15, Шанс Критического Урона +10%

Голова Хрустального Голема: Мана +100

Сапоги Норада: Скорость Передвижения +10%, Уклонение +5%

Ожерелье Аделаины: Защита +40, Привязанность +10

Возрождающий Дух: Сила +5, Восстановление Маны +5%

Все способности в темноте повышаются на 30%

Способность прятаться в темноте (Длительность – 15 минут. Автоматически отменяется при вступлении в битву)

На 50% увеличена сопротивляемость следующим заклинаниям: Страх, Темнота, Слепота, Приманка

Вы можете раскрывать истинные свойства всех предметов

***ЛОЖЬ** (свиток): при использовании этого свитка уровень, склонность игрока и еще один случайный навык могут контролироваться. Но уровень и склонность не могут колебаться выше или ниже 10 уровней. (Длительность: 1 час)*

- Поднять уровень на 10, склонность – хаотический игрок.

За последние три дня, проведенные в джунглях, Арк поднял уровень до 90. Свиток поднял его до 100. Он стал хаотическим

игроком, а его имя стало красным. Сложно было поднять уровень, когда конкуренцию составляло очень много игроков. Поэтому он предпочитал охотиться в ночное время.

- А что делать мне? – спросил Сид.

- Я зайду в город и куплю еще свитков. Также я попробую собрать как можно больше информации. Сид, жди меня в укрытии. Если кто-то тебя увидит, ты будешь в опасности.

- Хорошо, - кивнул Сид с облегчением.

Арк слабо улыбнулся.

- Я вычту цену твоего свитка из твоей прибыли.

После того, как Сид прошел эти жуткие джунгли, он должен быть благодарен Арку, но он знал, что Арк – человек особенный. Сид растянул губы в улыбке и сказал:

- Да, ха-ха! Конечно!

- Тогда я отправляюсь. Пожалуйста, хорошо спрячься, - посмотрел Арк на Сида как на 6 ценных мешков.

Как и ожидалось, когда он подошел ко входу, отношение НПС резко изменилось:

- Ты тот самый парень?

- Что? Да…

Стражи обсмотрели его с ног до головы и принялись хохотать.

- От тебя исходит запах крови. Кстати, а где твой друг?

- Да, тот хоббит был явно аппетитным. Ты – плохой человек, который предал руга ради меркантильных помыслов. Я предпочитаю лицемерие, чем игру в хорошего парня. И это место – не рай для верующих. Если ты отбросишь и свое лицемерие, то мы тебе рады.

Дружеские отношения с охранником быстро росли.

Арк не хотел упускать шанса выпытать информацию.

- Может быть, сюда уже приходил человек с рыжими волосами?

- С рыжими? Хм, дай-ка подумать… Это сложный вопрос. Каждый день сюда приходят сотни людей. И большинство их них носит шляпы.

- А не случалось ли в последние несколько дней что-нибудь странное?

- Думаю, нет. Город без законов – это сплошная проблема, но что-то особенно странное… Нет. Хотя вчера лианы, охраняющие город, немного зачахли… Тебя это интересовало?

- Да, я понял.

- Дай знать, если понадобится помощь. Иностранцы должны быть осторожны.

Арк проигнорировал эти слова и вошел в город.

Он не мог почувствовать себя защищенным в городе без законов. Здесь была охрана-НПС, но если между игроками завяжется драка, они не сыграют никакой роли.

Они выполняют свои минимальные функции и вступают в игру только когда атакуют сам город.

Это место продвижения преступности.

Конечно, если бы они разнимали каждого хаотического игрока, они бы просто не справились. Поэтому, здесь существовали определенные ограничения.

Как только Арк вошел в город, он увидел, что возле дороги прячется несколько игроков, пытаясь определить его уровень с помощью Проницательности. Некоторые были в группе. Они пытались определить, может ли Арк стать для них союзником или коллегой.

- О, высокий уровень!

- Нам нужно кое-чему научить новичка.

Хаотические игроки с высоким уровнем были редкостью. Слишком много времени уходило на то, чтобы избавиться от своего хаотического статуса. Кроме того, при смерти терялось больше статов.

На низком уровне становление хаотическим игроком несло небольшие риски, но с повышением уровня риски экспоненциально росли. Из-за этого игроки Каира были в большинстве своем 30-40 уровня. Они бы не посмели атаковать Арка, у которого благодаря свитку был 100 уровень.

- Первый этап пройден, - Арк слегка расслабился и нашел торговую лавку.

Не только внешние стены, но и стены каждого здания в Каире были оплетены лианами. К счастью, формы зданий была отличны от остальных городов, поэтому различить их было просто. Но город был довольно запутанным, и дорогу приходилось запоминать. Арк не помнил, насколько далеко он зашел, но в конечном итоге набрел на странное место.

Прямо в центре города в земле был 10-метровый раскол.

Будьте осторожны!

Много лет назад, во времена воюющих государств, правитель, бывший на троне всего год, приказал построить этот раскол. Он пообещал за год заполнить его кровью вторженцев. Этому месту дали название «Ад». Но вскоре после этого война закончилась, и клятва не была выполнена. В то время не было никаких документов, показывающих, насколько глубокой была эта яма. Но,

судя по ярости монарха, глубина достигает нескольких сотен метров. Если вы упадете туда, вы 100% умрете. Разрешено только тем, кто хочет совершить убийство.

Это утилизатор трупов. Прямо посреди города.

Что ж, ожидаемо жестокая история для беззаконного города…

- Не в этот раз, - отвернулся Арк от ямы.

Арк хотел как можно лучше изучить город. К тому же, он волновался о Сиде и о том, что у свитка ограниченные срок действия.

Сейчас приоритетной задачей было найти торговую лавку.

Арк побежал по улице, выискивая лавку. Но за мгновение до остановки перед большим магазином, осознал, что то-то было не так.

- Сейчас… ночь.

За ошибки придется дорого платить.

Арк выбрал ночь для входа в город, потому что получал бонус. Но он не учел того, что НПС закрывают магазины на ночь. И сейчас они, конечно же, были закрыты.

- Черт! В Новом Мире сейчас 5 утра, а магазина открываются в 8. Мне ждать еще три часа?!

Длительность действия свитка была ограниченной. И действие закончится до того, как оно попадает в магазин. На выходе его атакует стража.

Но если он использует Незаметность, то он сможет выйти. Но без своего статуса он не сможет купить вещи в лавке и собрать информацию о человеке с рыжими волосами.

- Получается, я пришел сюда, чтобы уйти ни с чем?

Конечно, он мо стать хаотическим, но Арк старался избежать этого варианта. Если становишься хаотическим, слава и склонность сразу падают на 30%.К тому же, при 90 уровне его могут схватить стражи, взыскать штраф в 90 золотых и заточить в тюрьму на 9 реальных дней.

Это было ужасным наказанием!

- Нет! Должен же быть какой-то способ, - метался Арк среди закрытых магазинов.

И он нашел свет надежды – небольшой магазинчик, приютившийся в небольшом переулке. Окна слабо светились. Двери были закрыты, но внутри могли быть НПС.

Постучавшись в дверь, Арк подпрыгнул и закричал:

- Вы здесь?

- В такое время! Ах ты, негодный!

- О, мне повезло, что вы здесь! Мне нужно купить кое-что.

- Мы закрыты! Уходи!

- У меня неотложная ситуация! Пожалуйста, окажите мне небольшую услугу! Откройте дверь!

- Сказано же, что мы закрыты!

Но Арк знал, что этот магазин – его единственный выход.

Он стучал в дверь до того момента, пока ее раздраженно не распахнул мужчина.

- Оставь меня в покое! Приходи в 8!

- Я и правда очень сожалею, но у меня неотложное дело! Пожалуйста, позвольте мне купить несколько вещей! Это не займет много времени. Пожалуйста.

Арк понизил голос и слегка опустил голову. Мужчина смягчился. Он почесал голову и вздохнул:

- Я не хочу говорить «нет» кому-то отчаявшемуся. Но дело даже не в тебе. Я не могу позволить себе попечительство над тобой.

- Попечительство? О чем это Вы?

- Давай, проходи вовнутрь. Все вот из-за этого, - раздраженно сказал владелец магазина.

Внутри царил полный бардак. Полки были смяты, пол и стены проломлены, и всюду валялись горы непонятных вещей. Даже не понимая сути проблемы. Арк мог бы сказать, что все серьезно.

- Могу я чем-то Вам помочь?

- Что? Что ты сказал?

- Я спрашиваю, нужна ли Вам моя помощь, - машинально ответил Арк, который был всегда приветлив с НПС.

Владелец магазина посмотрел на Арка ошеломленными глазами.

- Зачем тебе это делать? Это ошибка?

- Нет.

Владелец покачал головой.

- Я не слышал этих слов очень давно. Ты иностранец? Иностранцы, которые приходят сюда, не вызывают ничего, кроме проблем. Большинство их низ преступники и убийцы.

Хаотические игроки не утруждали себя отношениями с НПС. Это их совершенно не заботило.

Единственной их заботой было выбивание предметов из убитых игроков. Поэтому, в подробности жизни НПС никто не вдавался.

Арк вник в ситуацию и сказал:

- Трудно отличить одного от другого, но я не похож на них. Я никогда не делал того, за что мне стыдно. Я просто попал в такие

обстоятельства, из которых не мог выбраться. И если я не улажу ситуацию, меня будут судить.

Арк говорил убедительно, и хозяин магазина кивнул.

- Нет, я понимаю. Не всегда можно найти такого человека.

- Вы пожжете объяснить мне ситуацию? Думю, что разрешить проблемы других – моя судьба. Сейчас у меня статус преступника, но Вы можете не обращать на это внимания.

- Да, но… - владелец о чем-то очень сильно беспокоился. – Одного взгляда на все это достаточно, чтобы понять, что прошлой ночью сюда влез вор.

- Вор?

- Да, и это не в первый раз. За последние 2 недели воры проникали сюда три раза. Я менял замок, но это не помогало. Они ничего не своровали, хотя лучше бы они просто что-то украли… Каждый раз, когда они приходят сюда, они разрушают магазин. Я устал от этого. Я старался держаться, но… Я сдаюсь. Конечно, я знаю, как починить и почистить это место, но…

- Здесь есть стражи? Вы говорили им? – склонил Арк голову набок.

Игроки не могут привлечь НПС разрешить их проблемы, но владельцем магазина был НПС. НПС не пытался попросить их помощи? Если у игроков нет никаких ограничений, то они могут сделать тут и такое…

- Нет… Но это мои проблемы, что я не хочу помощи других людей. Теперь Вы видите? Я не могу вести бизнес, поэтому, уйдите, пожалуйста.

- Ха, но…

- Сейчас же! – лицо владельца резко изменилось. Он подошел к Арку и взглянул с поозрением в его глаза.

- Ты…

- Что?

- Запах крови, исходящий от тебя, исчез! Тогда ты…

Сердце Арка ёкнуло.

Арк слишком долго бегал по городу, и действие свитка закончилось. Прямо перед НПС. В Каире даже НПС были хаотичными.

Его застали врасплох.

Если НПС сейчас вызовет стражу, всему конец.

Убить НПС-а он тоже не мог. Иначе можно было бы попрощаться с квестом.

- Я… Я… - Арк отчаянно пытался что-то придумать.

Внезапно владелец лавки схватил его за руку. Он закрыл дверь и посмотрел на улицу в окошко. После того, как хозяин убедился в том, что они одни, он облегченно вздохнул.

- Чуть не попались. Надеюсь, никто не заметил.

- Вы не обвиняете меня?

- Обвиняю? В чем? Для этого нет никаких оснований. Ты, наверное, использовал свиток, чтобы попасть сюда. У тебя должна быть причина.

- Спасибо.

Владелец лавки посмотрел на Арка, что-то решил про себя и сказал:

- Сложно это говорить, но ты можешь мне помочь?

- Конечно, но…

- Я не хотел просить об этом преступника. Но так как ты не преступник, ситуация меняется. И если ты сам сюда дошел, твои навыки должны быть весьма неплохими. Если поможешь, я окажу тебе услугу.

Глаза Арка блеснули.

- На самом деле я знаю, кто вломился в лавку. Если ты выйдешь из города и взберешься по южному холму, найдешь безработного балбеса Лоренцо, который живет в шалаше, - сказал владелец лавки.

- Если ты его жестоко накажешь и заберешь украденные товары, я тебе отплачу. И если ты сможешь восстановить некоторые предметы, я дам тебе 40% скидку. Я все равно собираюсь переезжать, и мне нужно распродать товар. Что скажешь?

- У-ху! – глаза Арка сияли от радости.

Он не знал, как много было украдено, но если его грабили 5 раз, то предметов было немало. К тому же, если он продаст вещи, которые купит здесь с 40% скидкой, то получит неплохую прибыль.

Сид тоже пришел в Каир не просто так.

- С ним кто-то живет?

- Нет, насколько я знаю, он один.

- Отлично! Но прежде всего мне нужен свиток Лжи. Ты можешь мне его дать?

- Да, у меня еще осталось несколько штук.

Владелец достал свитки.

- Спасибо. Я немедленно разыщу Лоренцо и верну твои вещи.

- Подожди, - быстро схватил хозяин руку Арка.

- Не пойми меня неправильно. Я хочу, чтобы ты его наказал. Но не выходи за рамки разумного.

- Хорошо, но что…

- Я имею в виду, что красть – нехорошо, но он не нанес мне лично никакого вреда. Если он умрет из-за этого, я не смогу себе этого простить. Я просто хочу вернуть свои вещи. Если ты не

сдержишь обещание, я тебя не прощу.

- Я понял, - кивнул Арк.

Выскочило окно квеста.

Заботы владельца лавки Уолксу

В Каире Вы встретили владельца лавки Уолксу. Он пытался справиться с вором, разрущавшим ег магазин с завидной частотой. В отличие от остальных жителей Каира, Вам владелец доверился и поручил выполнить его просьбу. Вы должны наказать вора и вернуть товары. Если Вы раните вора мечем, квест провален. Если Вы не выполните квес до конца месяца, злопамятный Уолксу подумает, что Вы обманули его и пожалуется стражам.

Уровень сложности: Е.

Глава 7. Темное братство

- Здесь?

Через 20 минут после того, как Арк вышел из Каира и пошел вверх по холму, он увидел хижину. Арк использовал Незаметность, чтобы посмотреть сквозь окно.

Как и ожидалось, НПС по имени Лоренцо был хаотическим. 80 уровень. Несмотря на то, что уровень был достаточно высок для других людей, по сравнению с 90 уровня Арка, к тому же получавшего бонусы в темноте, это не было проблемой. Квест сложности Е.

Арк не считал уровень сложности таким уж высоким, но это был квест, к которому нельзя было подходить легкомысленно. Обычно убийство цели было ключом к награде. Но если бы Арк убил Лоренцо, то не получил бы ничего, поэтому он не мог даже использовать меч. Нужно было обыскать окрестности и оценить обстановку.

- До этого в руинах мне уже встречались воры…

Арк изучил структуру хижины и сказал Сиду:

- Как и ожидалось, здесь есть запасной выход. Если мы прижмем его, он может сбежать через заднюю дверь. Поэтому твоя задача, Сид, - заблокировать эту дверь. Ты можешь просто навалиться на нее снаружи, вреда тебе не нанесут.

- Хорошо, я понял, - ответил Сид натянутым голосом и направился к задней двери.

Если заблокировать выход для НПСа 80 уровня, то остается разработать стратегию наказания: запугать его, и если это не сработает, применить насилие. Главное – не переусердствовать.

Арк пинком открыл дверь и вошел в хижину. Лоренцо в удивлении вскочил.

- Ты… Ты кто?

- Я не буду повторять дважды, отвечай: где ты прячешь украденные вещи?

- Украденные? О чем ты говоришь?

- Не притворяйся невиновным. Я все знаю. Просто скажи мне, где ты их прячешь, или я применю насилие.

- Что-что? Вор? Кто сказал тебе такую глупость?

- Уолксу? Кто это такой? Не знаю такого, никогда раньше не встречал.

Попался. При упоминании Уолксу лицо Лоренцо начало нервно подергиваться. Глаза его забегали, и он тяжело вздохнул.

- Уолксу!.. Не знаю, кто наговорил тебе таких глупостей, но я ничего не крал. Уходи! Если ты не вернешься обратно, я изобью

тебя до смерти!

- Оу, изобьешь меня? – усмехнулся Арк и кивнул. – Самое лучшее приветствие, которое я слышал. Давай посмотрим, сможешь ли ты это сделать.

- Ах ты, малец! – Лоренцо пнул стул и кинулся на Арка.

Он надеялся отвлечь внимание Арка пинком стула. Воры часто использовали этот метод для драки. Однако Арк уже все это видел. Этот метод чаще всего использовали неопытные преступники, поэтому никакого удивление он не вызвал.

Арк поймал стул и отбросил в сторону. И уже в следующий момент его кулак вылетел вперед с огромной скоростью. Специализацией Арка было нанесение критических ударов.

Хрясь!

Арк ударил Лоренцо по груди, поясу и ребрам. После трех критических ударов Лоренцо захрипел и отступил.

Несмотря на то, что Арк не использовал меч, на нем все еще были надеты Лапы Кошки, на 10% увеличивающие скорость нападения и шанс критического урона.

В некоторых случаях это работало лучше меча. К тому же, переменное использование атаки мечом и рукам и рукопашный бой давали ему большое преимущество, поэтому отсутствие меча его не смущало.

Здоровье Лоренцо быстро понизилось на 30%.

- Это невероятно! – Лоренцо стиснул зубы и снова ринулся в атаку.

- Ха-ха, Дедрик, Череп, покажите ему!

Как только в бой вступили Дедрик и Череп, Лоренцо снова был зажат в угол. Арк сыпал на него пинки и удары.

Вскоре все тело Лоренцо покрылось синяками. В конце концов, он получил удар в висок и отлетел к противоположной стене комнаты.

- Ну что, ты готов признаться?

- Проклятье, ни за что!

- Вижу, ты хочешь умереть.

Арк поставил кулак перед побледневшим лицом Лоренцо, который уже потерял 70% здоровья, в то время как Арк - всего около 10%. Для Арка это была всего лишь драка в игре. Лоренцо швырнул в Арка бутылку с водой и развернулся, приготовившись убегать.

Он попытался открыть заднюю дверь, но…

Лицо Лоренцо отражало полное замешательство. Сид уже заблокировал дверь снаружи, так что дверь не открылась.

- Что? Что происходит?

- Ха-ха, ну что за дурак. Он думал, что я не приму контрмер?

- Получи! – Лоренцо поднял меч, висящий на стене, но Арк двигался быстрее.

Бам!

Арк ударил Лоренцо в живот.

Он безошибочно нанес критический удар в жизненно важную точку.

Лоренцо в оцепенении повалился назад.

Арк закричал:

- Змея, связывай руки!

Шшш, шух!

Змея высунула язык и крепко связала руки Лоренцо. Таким образом, драка подошла к концу.

Арк подошел к поверженному Лоренцо и спросил:

- Лучше бы тебе не открывать рта. Из него воняет ложью. Или ты уже готов признаться? К твоему сведению, я был бы не против поколотить тебе еще разок-другой.

- Черт побери! Я же с самого начала сказал, что ничего не крал!

- Не смеши меня! Хочешь сказать, тебя обвинили в воровстве безосновательно? Если ты сделал что-то подозрительное, значит, без сомнений считаешься преступником!

- Да что ты знаешь? Тот старикан сам не знает, о чем говорит!

- Ты не признаешься даже под страхом смерти?

- Мне нечего признавать!

- Это невозможно, – глаза Арка стали холодными.

Дедрик посмотрел на Лоренцо и поцокал языком:

- Тц, тц, бедняга, он сам себе роет могилу.

По собственному опыту Дедрик знал, что происходит с теми, на кого Арк так смотрит. Как и ожидалось… Когда здоровье Лоренцо немного восстановилось, Арк снова раскрасил его. В прошлом Арк проделал то же самое с Дедриком.

Лоренцо шарахался от пинков Арка и кричал от отчаяния.

- Ай! Ублюдок! Ты чего творишь?

Но Арк и глазом не моргнул.

К несчастью соперника, у Арка был стойкий и непоколебимый характер. Арк продолжать пинать Лоренцо, пока тот не переходил в критическое состояние. Затем он ждал, пока здоровье не восстановится, и снова начинал истязание. Так продолжалось довольно долго.

- Арк-ним, Вы еще не закончили. А?.. – голова Сида просунулась в заднюю дверь, и он ошеломленно замер.

Новый Мир был игрой в виртуальной реальности, но эта реальность иногда казалась естественней настоящего мира.

Не прошло еще и 10 минут с тех пор, как Арк начал избивать

Лоренцо. Сейчас все это выглядело как сцена насилия в фильме для аудитории 18+.

- О, Арк-ним, не слишком ли это сурово?

- Я еще даже не начал, - ответил Арк с улыбкой, что повергло Сида в еще больший ужас.

Но Лоренцо не признавался.

Наоборот, чем больше он избивал Лоренцо, тем тот больше ругался.

- Кхе, получи! Прибей меня уже!

- Хе-хе, хозяин, как на счет экстремального метода? – коварный Дедрик хитро улыбнулся и приблизился к Арку. На губах Арка заиграла холодная улыбка.

- Хм, с тобой все нормально? В тебе внезапно проснулась плохая сторона?

- Это все из-за Вас, хозяин, - щебетал Дедрик.

Это похвала или оскорбление?..

Арк прислушался к совету Дедрика и перестал избивать Лоренцо. Вместо этого он вытащил котелок и начал готовить. Через некоторое время комнату заполнил сладкий запах еды.

- Э, нет! Что ты творишь! Прекрати!

Арк крепко стиснул челюсть Лоренцо и начал вливать в него еду. Лоренцо упал на пол, крича и корчась в судорогах.

Ароматный Ядовитый Суп активировал эффект паралича.

- Ты… Ты, ублюдок! – Лоренцо бормотал ругательства онемевшим языком. Это был суп с ужасным вкусом. Следующим блюдом был ужасный салат, затем протухшее желе и т.п. Но все это было только началом.

Настоящим ужасом была густая солянка из острых морепродуктов. Ее вкус был настолько шокирующим, что ни одно блюдо Кулинарии Выживальщка не могло сравниться с ней ни по вкусу, ни по эффекту. Оно совсем не уменьшало здоровье, и ее жутким вкусом пытать можно было бесконечно.

Это больше походило на биологическое оружие, а не на еду.

Густая солянка была приготовлена в таком количестве, что один ее вид заставлял трястись в страхе. И эта дьявольская еда немедленно вливалась в рот Лоренцо. Каждый раз, когда Лоренцо ел ее, он подпрыгивал и извивался, как рыба.

Новая идея: использовать еду как средство пытки!

- Уф, я больше не могу на это смотреть… - даже Дедрик не выдержал и в ужасе отвернулся.

Для Сида, который на себе эффект еды не испытывал, все это выглядело не более, чем шуткой. Но…

- Хватит! Пожалуйста, помогите мне! Я все скажу, пожалуйста! Я сделаю все, что угодно, только не заставляйте

меня больше это есть! – сдался Лоренцо на пятой порции.

Это был неизбежный результат. Даже простое поедание еды представляло угрозу для здоровья. Ведь именно так Арк получил навык Неукротимого Тела, а для Дедрика это было настолько ужасно, что он даже развил свою речь, чтобы уговорить Арка не пичкать его больше этой гадостью.

Сейчас Лоренцо достиг предела: человек больше съесть уже не мог. Арк перестал готовить и улыбнулся.

- Я рад, что ты сдался.

- Ты – жестокий ублюдок… Как может кто-то, называющий себя человеком, делать что-то подобное?

- Что?

- О, нет-нет, ничего!

- Что ж, хорошо. Давай вернемся к главной теме. Где украденное?

- Я повторяю, что ничего не крал!

- Правда? Я думаю, ты все еще голоден!

Арк схватил горшок с едой и Лоренцо закричал отчаянным голосом:

- Подожди! Я и вправду не крал! Но я могу предположить, кто сделал это! Это те парни!

- Увиливаешь?

- Пожалуйста, поверьте мне! Я говорю правду! Они ограбили лавку и пытаются приплести к этому меня!

- Арк-ним, не верьте ему! – прервал его речь Сид, посмотрев на лицо Арка.

- Но где связь? Почему кража вещей из того магазина оказалась проблемой для тебя?

- На самом деле… - Лоренцо колебался с ответом, но в конце концов произнес. - На самом деле я… Приемный сын Уолксу.

- Что? Приемный сын?

* * *

В детстве Лоренцо потерял родителей, и жил со своим дядей, у которого был магазин в Селебриде. Затем дядя вверил мальчика Уолксу.

Характер Уолксу был далеко не дружелюбный. Лоренцо работал в ночные смены и при малейшей ошибке подвергался наказанию. В конце концов, Лоренцо решил сбежать. Он жил на улице несколько лет и стал настоящим преступником.

Как-то раз Лоренцо попал в разборки другой банды и ненамерненно убил человека. Так он стал хаотическим. На него

охотилась стража, но он умудрился спрятаться у Уолксу в Селебриде.

Как-то раз он собирался угрозами вытянуть у Уолксу денег, но подслушал один разговор. Уолксу узнавал о людях, кому Лоренцо должен был денег. Уолксу отдавал им долги Лоренцо. И стражи не поймали его в течение месяца только благодаря Уолксу.

- Я никогда не знал, что мой отец… Он не умел выражать привязанность. Я не знал, что он меня любит. Если бы я понял это раньше, то не делал бы таких дурацких вещей, - говорил Лоренцо дрожащим голосом…

Затем он пожал плечами и ушел из магазина. Он еле-еле избежал охотников за головами, и приехал в Каир. Он построил хижину около города и поклялся не делать больше плохих вещей. И это было задолго до того, как пришел Арк.

- Да, забыл сказать кое о чем… Мой отец внезапно открыл в Каире лавку. Он никогда не совершал преступлений. Скорее всего, он использовал свиток Лжи, чтобы прикинуться преступником и начать бизнес.

Лоренцо стиснул челюсти.

У Уолксу было множество причин открыть магазин в Каире. И главной причиной был Лоренцо.

Лоренцо плакал, когда осознал истинные чувства Уолксу, но отношения уже было сложно вернуть к исходной точке. Он думал о том, как же тяжело приходилось Уолксу, и считал, что он даже не заслуживал прощения.

- Я остался здесь и решил не беспокоить отца. Однажды я посетил его магазин, и там случилась кража. Меня выгнали. Я молил о прощении. Я не мог вынести этого. После того, как я 10 лет мучил его своими выходками, заслуживаю ли я вообще прощения? Я думаю, что лучшим выходом для него было бы отказаться от меня. Может поэтому он подозревал меня в краже вещей.

- Тогда кто украл их?

- Подчиненные Старшего Брата, на которого я работал в прошлом.

- Что? Подчиненные Старшего Брата?

- Да. Я покинул организацию еще до того, как осознал свои заблуждения, и пришел сюда. Но они преследовали меня в Каире. Они хотели заставить меня работать на крупную воровскую группировку. Само собой, я отказался. Тогда они сказали, что вместо меня за это будет расплачиваться мой отец.

Сейчас Арк нашел ответы на вопросы. Почему у владельца лавки Уолксу был такой огромный запас свитков Лжи. Он сам

ими пользовался. И поэтому Арк получил этот квест, ведь он был не хаотическим игроком: хозяин лавки не доверял преступникам. И это объясняло то, почему он не нажаловался о нем стражам и почему так просил его не причинять Лоренцо вреда. Не было необходимости разъяснять.

- Черт, это какая-то второсортная драма!

В конце этой цепочки был босс группы воров. Когда он подумал об этом, его захлестнул гнев.

- Хнык, ясно. Я понял. Он тебе как отец, но я все равно не могу до конца понять твоих чувств, - растроганно хлюпал Сид.

Арк хоть и не ныл, но тоже ощущал себя не в своей тарелке. После встречи с бывшими преступниками его взгляд на мир изменился.

При неизбежных обстоятельствах люди могут сойти с правильной дороги. У них у всех есть свои причины. Не стоит слепо винить всех подряд.

Лоренцо тоже предпринял попытку уйти от старой жизни и начать новую.

Хотя когда-то он и был преступником, если его старший брат бы прислушался к нему, ему лучше стоило бы отметить начало новой жизни, а не преследовать отца Лоренцо.

Даже среди НПС такие парни считаются грязными лузерами. Может это и не заметно с первого взгляда, но все эмоции, существующие в жизни, существовали и в игре.

- Я слышал, что после того, как они преследовали меня в Каире, они грабили лавку несколько раз. Включая прошлую ночь. Если я не отвечу в течение недели, я не могу предположить, что они сделают с моим отцом, чтобы выманить меня. Если этот парень… - Лоренцо стиснул кулаки.

- Так что же делать?

- Я больше не вынесу этого.

- Давай поймаем их и надерем им задницы?

- Не обязательно решать это таким способом, - сказал Сид обеспокоенным голосом.

- Но что если у них много ребят?

- Хе, все равно это случится из-за меня. Я должен жить, чтобы вести переговоры.

- Хорошо. Змея, развяжи.

Арк снова обвязал Змею вокруг пояса.

- Давайте же, если мы все решили, что лучше закончить все быстро.

- Что? Вы и вправду…

- Я не вполне уверен, что ты говоришь правду. Это может быть всего лишь уловкой. Мне нужно проверить, соответствует ли

ситуация твоим словам. К тому же, я обещал хозяину магазина, что я верну ему украденные вещи, поэтому оставить их в руках преступников не могу, - сказал Арк мрачным голосом.

- Ах, Арк-ним! – закричал Сид с восторженным выражением лица. Лоренцо посмотрел на Арка недоверчивым взглядом.

- Не смотри на меня так. Я не могу вернуть квест, за который уже взялся.

- Эх, вот опять хозяин вжился в роль актера, - пробубнил Дедрик, злобно поглядывая на Арка.

Лоренцо посмотрел на Арка и стиснул челюсти:

- Я бы хотел поблагодарить тебя… Но не буду.

- И не нужно. Слова в карман не положишь.

С пиликаньем появилось информационное окно:

Квест обновлен. Заботы владельца лавки Уолксу.

Снять обвинения с Лоренцо. Вы выяснили, что Лоренцо – приемный сын владельца лавки Уолксу. События, произошедшие две недели назад в лавке, оказались делом рук бывших «товарищей» Лоренцо, пытавшихся заставить его вступить в преступную группировку. Сопроводите Лоренцо до укрытия, выясните, правдива ли полученная Вами информация, и верните украденные товары. (Внимание: если Лоренцо умрет в течение выполнения задания, квест считается проваленным)

Сложность: D

- Наконец-то я нашел правильный путь, - улыбнулся Арк.

Но внезапно перед Арком появилось неожиданно сообщение:

Андел использовал Перо Обнаружения, чтобы обнаружить Ваше местоположение.

- Что за?.. Андел?! – ошеломленно повторил Арк.

Арк ненадолго забыл про существование Андела, но он никогда бы не подумал, что Андел попытается найти его. Арк надолго поразмыслил и покачал головой.

Если он использовал Обнаружение, легко догадаться, что он замыслил. У Арка появилось дурное предчувствие. Сейчас он не хотел иметь абсолютно никаких дел с Анделом.

- Отрицание Обнаружения! – Арк проигнорировал

Обнаружение.

Но он упустил из виду важную вещь: Отрицание могло достигнуть только находящуюся очень близко цель.

* * *

- Я нашел его! Арка! – довольная улыбка расползлась по лицу Андела.

Две недели назад он присоединился к группе убийц, направленных на задание гильдией Ассасинов.

После того, как Арк присоединился к ассасинам в Селебриде, они вышли из Гирана. Арк получил ивент-квест от Магического Института, поэтому Андел заключил, что Арк вернется в Гиран. Но после этого Арк присоединился к Сиду, особой нужды возвращаться у него не было.

Из-за этого Андел не мог разыскать Арка, поэтому единственное, что пришло в голову Андела – бродить вокруг Гирана и использовать Перо Обнаружения.

Но радиус действия Пера был ограниченным, поэтому отклонит Арк обнаружение или нет, было уже не важно: Арк был недалеко от Андела.

Когда Андел использовал Перо поблизости Каира, оно сработало.

- Этот парень где-то здесь.

Темный Брат кивком головы распустил троих ассасинов в разные стороны.

- В горах Брандта много городов, он может быть где угодно.

- Хорошо. Давайте соблюдать дистанцию и передвигаться, используя Следопыта.

Ассасины развернули свиток. Следопыт был свитком, определяющим местоположение цели в радиусе 1 километра. Если Арк был обнаружен поблизости, то найти его по свитку не составит труда.

- Настал твой конец, Арк! – пламя мести горело в глазах Андела.

- Он связался с плохим человеком? Не важно, я верну ему должок. Если я не пройду экзамен, то ты тоже не пройдешь! Я схвачу тебя и утащу за собой. Нет, даже если мне придется потратить миллионы вон, я снова зайду в Новый Мир! Ты, нищий придурок!

* * *

- Сколько человек там будет?

- Шестеро или семеро, - напряженно ответил Лоренцо.

Оставив Сида в хижине, Арк и Лоренцо вернулись в Каир. Логово воров, угрожающих Лоренцо, находилось далеко в запутанных улочках Каира. Хотя Лоренцо и говорил, что из всего 6-7, размер здания говорил о том, что там спокойно может поместиться человек 20.

- Чувствую, что квест будет долгим. Что ж, это не плохо.

Воры ниже Лоренцо по уровню. Лоренцо был разбойником 80 уровня, остальные – примерно 60-70. Для Арка, который был на 20-30 уровней выше, когда сражался с ворами Гирана, бой не должен составить труда. Он предполагал, что разрешит квест минут за 10.

- Когда я разберусь с этим квестом, я могу начать свой план Как-Быстро-Разбогатеть.

Лавку грабили три раза.

Значит, украли довольно много предметов. И он сможет купить их все со скидкой в 40%.

Сейчас у Арка было 1000 золотых. Листья Нурунмы должны были принести ему еще 600 золотых. После разрешения квеста Арк планировал вложить деньги в покупку предметов.

- Мы можем забить ими сумки Сида и уйти.

Если предмет был не слишком узкоспециализированным, магазин купит его за 50% стоимости его покупки. Но игрокам он мог продать предмет за 80%. К тому же эти предметы не найти в обычных магазинах, это еще добавит ценности, значит их можно продать примерно за 120%.

Используя простую арифметику, если на 1000 золотых купить предметов по 60% и продать за 120% цены, выручка будет огромной!

- Хе-хе, какое счастье, что Сид тут!

Конечно, у Арка не было намерения продавать предметы сразу же и кому попало.

Если бы у него была сумка, забитая предметами на 1000 золотых, он бы не тратил время впустую на переговоры с другими игроками.

- Я закончу квест и получу огромную выручку.

Какая удача получить этот квест сразу же по прибытии в Каир!

Сейчас его мысли занимал только Лоренцо. Если Лоренцо умрет, он заработает только ярость Уолксу, и остаться в Каире будет сложно. То есть на первое место выходило не убийство воров, а защита Лоренцо.

- Лоренцо, ты идешь позади!

- Ха, но…

- Я не могу позволить, чтобы тебя ранили. Если тебя ранят, каково будет твоему отцу? Ты не можешь расстроить отца, который приехал в этот город ради тебя. Ты понимаешь?

Сейчас это был другой Арк: не тот, который угрожал и травил Лоренцо едой. Мысли о прибыли изменили поведение Арка. Лоренцо был простым НПС, он вздохнул и кивнул.

- Спасибо. Я буду осторожен.

- Отлично.

Получив обещание Лоренцо, Арк потянул на себя дверь.

Внезапно перед глазами Арка мелькнула вспышка, и очки здоровья резко уменьшились.

Используя элемент неожиданности, ассасин нанес Вам критический удар. Урон 200 * 3 очков здоровья.

- Ээ, что? Что за?.. Убийство?

Менее чем за секунду Арк потерял 600 очков здоровья. От неожиданности Арк отступил назад. Отовсюду появлялись расплывчатые очертания людей. На них были надеты черные капюшоны, как на ниндзя. Первое, о чем он подумал, при взгяде на них, - Шамбала. Навыки Незаметности Убийства были распространенными в арсенале Шамбалы, но это были не они.

Вскоре двое так же одетых человек вышли из-за дома. На верхушке капюшона была красная метка в виде кровавой руки.

- Лоренцо? Кто это?

- Хм, я не знаю. Я никогда не встречал таких опасных парней, - покачал Лоренцо головой.

В это же время человек в маске и капюшоне приглушенно заговорил:

- Мелким преступникам не положено нас знать.

- Кто вы? Что вы хотите?

- Мы – Темное Братство.

- Тем… Темное Братство?! Вы из… Гильдии Ассасинов?! – кровь резко отхлынула от лица Лоренцо.

В Селебриде Лоренцо слышал слухи о Темном Братстве. Но Арк ситуации не понимал.

- Гильдия Ассасинов? Зачем Гильдии Ассасинов внезапно понадобилось меня убивать?

Ассасин насмешливо сказал:

- Ха-ха, этот парень до сих пор не понял, что происходит.

- А? Это ты?

- Рад снова тебя встретить! Да, найти тебя было сложновато…

- Андел… - пробормотал Арк удивленным голосом. Говорящим ассасином было ни кто иной, как Андел.

- Да… Ты еще не пришел в себя?

- Остерегаться надо не мне, а тебе. Думаешь, я доставлю тебе такое удовольствие и дам себя убить?

- Давай разберемся раз и навсегда?

- Самая нормальная фраза, которую я от тебя услышал. Давай закончим с этим.

- Ты, ублюдок!

Арк поднял меч, и три ассасина заблокировали его спереди.

- Что за?..

- Ты не понял? Это ***Я*** нанял ассасинов из Темного Братства.

- Когда я был в Селебриде, я слышал про них. Это секретная организация, состоящая из элитных убийц. Они специализируются на убийстве иностранцев. У них такие отличные навыки, что цена за их услуги просто непомерна. Что за злобу он затаил против тебя?.. – пробормотал Лоренцо.

НПС специализируется на убийстве игроков?

Что за смехотворная вещь.

Эта неожиданная проблема может вылиться в серьезную ситуацию. Если это их специализация, значит, уровень тоже высокий. К тому же, у них наверняка есть специальные навыки, которых следует остерегаться.

- Черт бы тебя побрал, навалилось все сразу… - недовольно скорчил лицо Арк, и в этот момент ассасины атаковали.

Клац! Бам!

Арк увернулся и контратаковал.

Если бы это был обыкновенный монстр, то Арк нанес бы ему большой урон. Но ассасин тоже уклонился от атаки, используя странную технику, и сделал шаг назад. Начало бою было положено.

- Убить его!!!

Трое ассасинов одновременно попытались проткнуть Арка, атаки мечом последовали со всех направлений.

- Дедрик, Череп! План В-1!

Дедрик и Череп кинулись на одного ассасина. Соотношение атаки на нападения было 7:3. В это время Арк дрался с оставшимся ассасином один на один.

Ассасины разделили атаки между Арком и фамильярами.

- Боже мой, 120 уровень! – тяжело вздохнул Арк, используя Глаза Кота.

У Арка был 90 уровень, а с бонусами темноты – 120. Но изначальный уровень ассасина был 120. К тому же, он тоже получал бонусы в темноте. Разница была минимум в 10 уровней.

Но ассасины сразу показывают все свои карты. Арк продолжал контратаковать призрачный меч.

Кем был Арк?

У него тоже были два навыка Идущего во Тьме.

Арк быстро поменял свою стратегию и пнул врага, одновременно используя яд. Он с энтузиазмом дрался с ассасином, будто этот бой был последним, и вскоре ассасин начал сдаваться.

- Двойной критический шанс!

Арк воспользовался возможностью, чтобы сузить дистанцию, и взмахнул мечем. Но звонкий металлический лязг раздался до того, как меч настиг цель, и Арк отступил назад. Двое ассасинов заблокировали Арка с обеих сторон. Фамильяры не могли помешать врагу, так как ассасинов было слишком много. Здоровье Арка упало до 50%.

- Это сложнее, чем я думал. Змея, восстанавливающее зелье! – Арк отступил на пару шагов и выпил зелье.

Нет, попытался выпить. Ассасин быстро вытянул свиток и в тот момент, когда Арк сделал глоток, перед ним выскочило сообщение:

> ***Нулевая Регенерация активирована. В течение этой битвы Вы не сможете использовать восстанавливающие здоровье предметы. Продолжительность: 30 минут.***

- Нет восстановления?

Арк не потерял надежду на победу, потому что у него было много восстановительный зелий. Враг не мог пить зелье из-за змеиного яда, а Арк легко это делал. Обычно он выигрывал благодаря такой тактике и сражался с игроками выше него уровня без опаски.

Но ситуация изменилась только из-за одного свитка.

Не успел Арк опомниться, как ассасины приставили мечи к груди Арка.

- Ха-ха, думаешь, я не подготовился? Я знаю стратегию иностранцев.

В это время раненый ассасин спокойно выпил зелье здоровья. Ситуация повторилась еще несколько раз, но здоровье ассасинов не падало ниже 80%, а у Арка оставалось всего 40%.

- Поганые ублюдки!

Арк смотрел на Андела, стоящего вдалеке от драки. В битве он не участвовал. Если бы он вмешался, битва потеряла бы

намеченный ход, а это того не стоило. Ассасины начали усиливать атаки.

- Хозяин! Хозяин! Еще немного…

Ба-бах!

Дедрик и Череп уже просили о помощи. Фамильяры были примерно 40 уровня. До этого они справлялись с сильным монстрами по двум причинам. По мере битвы большинство врагов сосредотачивалось на Арке, а не на фамильярах, поэтому атаки не были сконцентрированы на них. И вторая причина: в зависимости от ситуации они выбирали разные планы атак.

Но ассасины не были обычными монстрами.

Они фокусировали атаки на фамильярах, когда это было необходимо. К тому же, Арка оттесняли назад, и он даже не мог управлять своими фамильярами. А фамильяры, не получавшие никаких указаний и поддержки, тут же получали критические повреждения.

- Я не могу их потерять здесь!

- Дедрик, Череп, план В-4!

- Простите, хозяин! – ситуация ухудшилась с исчезновением фамильяров.

Три ассасина окружили Арка и атаковали мечами. Затем Лоренцо, с ужасом наблюдавший, как Арка все больше и больше теснят, с криками вломился в битву.

- Эй, сволочи!

Но Лоренцо даже не мог нанести урона ассасинам в черной одежде. Вместо этого его ударили по голове, и он достиг критического состояния.

- Тебе нужно было быть спокойнее, чтобы прожить на пять минут больше! Дурак, - с досадой взмахнул ассасин мечом.

- Нет!

У него был меч, но он воспользовался кинжалом, быстро вонзив его в грудь Арка.

Критический Удар. Урон 200 очков здоровья.

Арк обомлел: здоровье было на критической отметке.

- Ты… Почему ты зашел так далеко? – Лоренцо был в замешательстве.

У Арка не было никаких обязательств, чтобы спасать Лоренцо. Причина была проста: он еще не выполнил квест, а смерть Лоренцо усугубила бы ситуацию еще больше.

Как он мог бросить квест, сулящий ему 400-600 золотых?!

Даже если бы ему пришлось умереть на этом месте, он

никогда бы не бросил золото. Арк не показывал, что волновался. Если он умрет, то для НПС он будет выглядеть как борец за справедливость.

- Я пообещал Уолксу. Ты не можешь умереть, тебе нужно жить и помириться с отцом!

- Ты!.. – Лоренцо смотрел на Арка с неподдельным восхищением.

- Нет времени болтать. Нужно спасаться. За мной!

Когда ассасины попытались убить Лоренцо, ситуация усугубилась. Арк увернулся от ассасина и выиграл время для отступления.

Но затем другой ассасин вынул свиток и прокричал:

- Магнит! Цель – Арк!

В это время тело Арка будто начало притягиваться к ассасину.

- Арк-ним!

- Не оборачивайся! Беги! Я скоро присоединюсь! – прокричал Арк, изо всех сил сопротивляясь силе притяжения.

Лоренцо неуверенно посмотрел на него, стиснул зубы и побежал.

В этот момент Арк развернулся и сам ускорился в сторону ассасина. Ускорение, вызванное Арком, наложилось на Магнит, и Арк влетел в ассасина, нанеся тому удар.

Это был подходящий момент.

- Цепь Ответных Ударов! – прокричал Арк и отразил атаки ассасинов обратно. Они смешались в кучу и повалились на землю.

В это время притяжение исчезло.

- Сейчас! – закричал Андел, когда Арк побежал вслед за Лоренцо.

- Что ты делаешь? Эти ребята!

- Ай, кто же знал, что у них такая техника? Но не волнуйся, если Темный Брат принимает игру, он не проигрывает.

Ассасины достали еще один свиток.

Свиток Следопыт. Обнаруживает цель в пределах 1 километра. Длительность: 30 минут.

Свиток Состояние Битвы. Даже если противник далеко, он не может выйти из состояния битвы. Длительность: 30 минут.

- Боже мой… – устало пробормотал Арк.

Арк надеялся, что состояние битвы пройдет, он убежал более

чем на 200 метров. Эффект Нулевой Регенерации должен был пропасть. Если бы он спрятал тело Незаметностью, он мог бы вернуться и атаковать Андела.

Он еще до того, как он успел повернуть за угол, были активированы еще два свитка: Следопыт и Состояние Битвы. Знал Андел план Арка или нет, эти свитки все испортили.

Значит, теперь они знали все слабые точки Арка.

- Этот свиток был специально изготовлен в Каире ради Арка…

Когда-то Сид упоминал эффекты редких свитков. Но Арк не предполагал, что они могут нанести такой ужасный вред.

Они не наносили прямого вреда, но если правильно применить их в нужной ситуации, победа или поражение определялись именно ими.

Потом нужно будет изучить эффекты свитков более серьезно, но сейчас сдаваться нельзя.

- Если тебя преследует группа, пора принимать контрмеры.

- Мы не сможем убегать вместе. Нужно разделиться.

- Да? Но…

- Подумай, ты мне ничем не поможешь. К тому же их цель – я. Если мы разделимся, за тобой они не пойдут.

- Но я не могу просто так убежать. Я перед тобой в долгу.

- Не сейчас.

- Что?

- Сид ждет тебя в хижине. Если тебя атакуют, Сида некому будет защитить, а он иностранец. Это просьба. Я могу доверить ее только тебе. Пожалуйста, защити Сида.

- Я понял, - кивнул Лоренцо.

Лоренцо не принес бы никакой пользы в бою, и Арк это прекрасно понимал.

- Иди, пока они не засекли нас!

- Возвращайся живым.

- Не волнуйся! – быстро ответил Арк и побежал в темноту улиц.

Он и Лоренцо разделились. Если квест провалится, он хотя бы избежит худшей ситуации.

- Важно продержаться 30 минут.

Арк бежал, лихорадочно размышляя.

Арк ничего не мог сделать с эффектом свитков, наложенным на него. Нет, даже без свитков он не мог утверждать, что он бы продержался против трех ассасинов.

Значит тех воров, с которыми он сражался до этого, уже можно классифицировать как обычных монстров. Их интеллект был выше, и это делало битву более сложной, но по сравнению с

игроком это было детским заданием. Однако этот монстр обладал боевым атрибутом, которым он мог воспользоваться только в конкретной ситуации.

Рыцари Сильфида в Джексоне были хорошим примером. Их методы сражения и навыки использовались гораздо мощнее, чем у обычного игрока. То же самое было и с ассасинами.

В первую очередь НПС, специализировавшиеся на охоте на игроков, имели навыки, превышавшие даже навыки Рыцарей Сильфида.

Это была драка с тремя умелыми НПС. Вдобавок, был еще и Андел, который стоял поодаль, так как не хотел становиться хаотическим. Однако если бы ассасины начали проигрывать, он бы явно вмешался.

- Не важно, сколько он будет думать над этим, выиграть у него не получится.

Однако сбежать тоже не получалось.

Нулевая Регенерация, Следопыт, Боевое Состояние.

Комбо из трех свитков означало, что любой путь отступления отрезан. Ситуация становилась все тяжелее.

- Черт возьми, надоедливый ублюдок Андел! Вот если б на тебе все это попробовать!

Было бы легко. Если бы он использовал такой же метод, у него была бы уверенность в победе. Он бы не проигнорировал его на месте Андела. Но до этого Арк об этом не задумывался.

У Андела было больше знаний о Новом Мире, чем у Арка. Его другом был Алан, у которого было много денег и ресурсов.

Если бы только Андел был один! Но у него было преимущество в численности ассасинов, стратегии и свитках. Поэтому Арк не знал, как перейти в контратаку.

- Поэтому я и не хотел связываться с другими игроками.

Он не только не хотел становиться врагами, он не хотел и друзей.

Все пошло не так с самого начала и привело к такой ситуации.

- Вон там!

Внезапно черная фигура спрыгнула с крыши и заблокировала Арка.

Ассасин Темного Брата!

Арк повернулся и увидел, что ассасины уже обступили его.

Они выследили его передвижения Следопытом, а его запутанные маршруты только позволили врагу быстрее окружить его.

- И что, вы мне предлагаете вот так умереть?

Когда умираешь, статы падают на 6 очков. Опыт падает на

30%. На 90 уровне 30% были очень большой цифрой.

Чтобы вновь накопить этот опыт, придется охотиться по 12 часов в сутки.

Но больше всего его приводила в ярость мысль о том, что причиной его смерти будет Андел.

И, конечно, Андел уже бежал, чтобы посмотреть, как Арк умирает.

- Ха-ха-ха, шикарное представление! Особенно твоя выходка в конце.

- Ха, и это все, на что ты способен? После этого я точно уже никогда не прощу тебя. Я на тебя нападу и в этот раз действительно оставлю тебя раздетым догола. А потом ты пойдешь голым просить милостыню по всему континенту!

- Ты действительно идиот. Ты еще не понял всей прелести ситуации?

- Что?

- Раздетым будешь ты, а не я. Тупица! Начинайте!

По команде Андела три ассасина вытянули свитки и активировали их.

- Свиток Захвата. Цель – Арк!

Арк посмотрел на свитки в руках у ассасинов. Затем появилось красное предупреждение.

Активирован свиток Захвата.Когда цель умирает, шанс выпадения вещи 50%. Длительность: 30 минут.

- Что? - лицо Арка побледнело.

50% шанс дропа? И такой свиток существует?

Более того, этот свиток использовался три раза. И здесь было три ассасина.

Если три человека используют свиток одновременно, эффект возрастает в три раза. Значит, шанс выпадения вещи 150%. То есть он мог выронить сразу три вещи.

Если бы он потерял хоть одну, достать ее снова было бы очень сложно. По худшему сценарию выпавший меч Ланселя стоил бы ему 30 $.

- И еще… Почему НПС так часто используют свитки? – Арк смотрел на них удивленными глазами, но было кое-что, чего Арк не знал.

Мощные свитки продавались по цене 30 золотых за каждый. То есть ассасины потратили 210 золота только на свитки. 300 золота ушло на то, чтобы нанять ассасинов и 210 – на свитки. Все

свитки были профинансированы Аланом и Анделом.

Да здравствует капитализм!

Как и в реальности, деньги решали в игре многое.

- Тебе не повезло. Не знаю, что случилось бы в другом месте, но это – город без законов, Каир. Здесь нет активных запретов на ассасинов. Кстати, а где твоя точка воскрешения?

- Проверишь? – холодно ответил Арк, но сердце его упало. Андел, похоже, угадал его чувства и усмехнулся.

- Ха, шедеврально! Возле Каира нет деревень. Так что рядом точки сохранения быть не может. И это такое место, где стражи не защищают тех, на кого нападают. Наоборот, они более агрессивно относятся к обычным игрокам, чем к хаотическим! Если ты воскреснешь в нормальном городе, тебе придется бежать. Хотя даже если ты покинешь город, результат будет тем же. Ну что, ты понял, во что вляпался? Так кто будет раздетым?

Каждое его слово словно пронзало иголками.

Если бы он находился в обычной деревне, не было бы риска того, что нехаотического игрока убьют повторно. Но хаотический город Каир был враждебен к нехаотическим игрокам. Поэтому всегда следовало помнить о месте сохранения.

Арк скрыл свою досаду и саркастически ответил:

- Думаешь, я идиот? Думаешь, я обновил свою точку сохранения в таком сумасшедшем месте, как это?

- Ха, это уже не важно, убейте его!

Ассасины кинулись на Арка по команде Андела. Прошло 15 минут с момента активации первого свитка. Но еще 15 минут на него действовало Боевое Состояние и ассасины теснили его.

Пока Арк убегал, его здоровье восстановилось на 30%. Ассасины быстро атаковали со всех направлений. Если бы он сфокусировался на ком-то одном, ему бы быстро пришел конец. После минуты боя здоровье Арка снова упало до критической отметки.

- Это было ошибкой. Нет никакого пути победить этих парней!

Арк смотрел на Андела холодным взглядом.

- Он убежден в том, что я обновил место воскрешения здесь. Когда я умру, самое логичное – оставаться мертвым. Я не должен умирать! Если умрет хотя бы один НПС, их силы будут восстанавливаться очень медленно. Потом я спрячусь, используя Незаметность и убегу.

На данный момент это был лучший план. К тому же, если ассасин сделает ошибку, Андел будет очень не рад.

- Приключение!

- Благослови нас, Дух Моря!

Специальные эффекты ожерелья Аделаина были активированы, появились голубые волны и окружили Арка. В это время его защита повысилась на 40%, и затратилось 500 маны.

В это же время Арк открыл сумку и вытянул гору мечей. Андел оттолкнул одного из ассасинов и кинулся к Арку.

На, получи! Шторм Клинков!

Он активировал навык, и осколки разлетелись во все стороны, словно паутина. Арк поднял меч к Анделу.

Благословление Морского Духа и последующий Шторм Клинков в критическом состоянии. Это было смертельное комбо Арка.

Когда ассасины наконец поняли его намерения, они метнули в его сторону ножи. Однако с повышенной на 40% защитой это уже не играло роли. С небольшой помощью удачи, Арк смог бы победить сейчас 60-уровневого Андела.

Глядя на крутящиеся обломки мечей, Арк принял решение. Но в этот момент Андел засмеялся. Он вытянул еще один свиток - Отклонения, активировал его, исчез и появился на расстоянии нескольких метров.

- Что? Отклонение?

Шторм кружащихся мечей растаял в воздухе. Арк был в отчаянии.

Эго смертельное комбо, использующее всю его силу, провалилось из-за какого-то свитка. Арк безучастно стоял несколько секунд и почувствовал боль. Ассасины швырнули два кинжала ему в спину.

Арк онемел и оперся на перила.

Он посмотрел вниз и увидел ту самую яму, которая бесконечно простиралась вниз.

Эта была та самая яма, упав в которую, выжить было невозможно. Андел вел его через весь город к краю ада.

Когда Андел использовал Отклонение, Арк приблизился к тому месту, где была яма. Если Арк использовал был Шторм Клинков на один шаг ближе, он был уже упал.

Нет. Судьба Арка уже была решена.

- Ты все еще здесь?

Ассасин снова начали кидать клинки. Арк поднял меч, но один клинок все-таки попал в его плечо. Арк немного отступил, а голову его переполняли мысли.

- В такой ситуации невозможно выжить!

И если бы он умер и потерял предмет, он оказался бы в руках Андела. Несмотря на то, что умирать не хотелось, из этой ситуации не было выхода.

- Я лучше навсегда потеряю все предметы, чем поделюсь ими

с Анделом!

Арк взял себя в руки.

От ассасинов он умрет в 100% случаев. Но если он прыгнет в яму? Понятно, что он умрет. Но хотя бы не от рук Андела. И дроп предметов тоже не попадет в руки Андела. А может даже…

Вероятность 0,01%.

Но выбора не было.

Арк немедленно повернулся и вскочил на перила.

Кинжалы пролетели мимо его шеи, но Арк уже летел вниз. Под его ногами распростерлась бездна.

Глава 8. Конец Ада

- И что теперь?..

Арк падал с невероятной скоростью через темное пространство.

Казалось, что его куда-то затягивает. Он не мог понять, как долго он падает и сколько ему еще осталось. Но одно он знал наверняка: чем дольше он падает, тем больше урона ему нанесет ему столкновение. Если дно не появится через несколько минут…

- У меня осталось 150 очков здоровья, даже если сейчас я использую Расовый Специальный Навык Рыцаря-Кота, я все равно умру. Но есть и другая проблема.

Ад был в регионе Каира, он Арк не знал, пропадет ли эффект свитка на расстоянии в 1 километр. Свиток Захвата, использованный перед падением, не ограничивал дистанцию или район действия.

Если он умрет, нужно быть готовым потерять 1-2 вещи.

Это будет последний удар. Но беспокоиться стоило не об этом.

- Андел!

Арк не учел его духа борьбы.

Андел нанял ассасинов за несколько сотен золотых, более того, он сам пришел к Арку. Он больше не брал квестов и не повышал уровень. Его намерение стать лучшим игроком Нового Мира изменилось на «отомстить Арку».

- Он уверен, что моя точка восстановления в Каире, значит, он будет там несколько дней, пока я не воскресну.

Андел был таким. Он не смог бы заснуть и караулил бы около точки восстановления 24 часа в сутки. Но если ассасины караулили посменно, значит, у Арка не было и единого шанса воскреснуть.

На самом деле Арку необходимо было войти в игру, либо он потерял бы свои предметы. А НПС в Каире даже пальцем бы не пошевелили, чтобы помочь ему. В такой ситуации правил просто не существовало.

- Неужели все действительно закончится вот так?

При мысли об этом у Арка что-то сжалось в груди. Но это чушь. Насколько он развил Арка? И из-за этого Андела он больше не сможет играть? Для всех Новый Мир – просто игра, но для Арка это была вторая жизнь. Только благодаря Новому Миру Арк мог есть рис и оплачивать больничные счета матери.

- Я только что нашел его. Только что. Мой путь в жизни. И это - место, где я хочу жить. Я не могу сдаться. Я никогда не сдамся

из-за какого-то Андела!

Арк принял решение. Он покажет им свою силу воли.

Потому что только так он может выиграть.

- Я должен жить! Чтобы защититься от Андела, нет иного выхода, кроме как жить, думай, Арк! Думай, как можно выжить! Это не реальность! В Новом Мире нет ничего невозможного. Если ты не сдаешься, значит, должен быть способ выжить!

Арк в отчаянии осматривался. Он падал и через некоторое время, наконец, смог разглядеть землю.

Из земли поднимались колонны, и сейчас Арк приближался к ним с огромной скоростью. На дне Ада действительно были «клыки монстров». Внезапно Арка посетила мысль:

- Клыки Ада! Окей, может быть…

Арк пытался оставаться сгруппированным в воздухе. Он стиснул меч и сконцентрировался.

- Есть очень маленький шанс. Но если я опоздаю хотя бы на 0,1 секунды, то превращусь в лепешку.

Вид дна, об которое он мог разбить голову, приводил Арка в ужас. Его тело просто сломается, если сейчас он правильно не подгадает время. Арк стиснул зубы и еще шире раскрыл глаза. Дно приближалось.

- Ответный Удар!!!

Арк взмахнул мечом со всей силы.

Он ударил каменную колонну.

В этот момент вся сила была сконцентрирована в его руках и плечах. Определение дистанции до каменной колонны мало чем отличалось от определения дистанции до врага. Когда он использовал Ответный Удар, он надеялся, что произойдет контратака.

Специальным эффектом Ответного Удара было отталкивание врага на 10 метров, но если противник был слишком силен, шок отражался на самого Арка. Принципы относительности Энштейна действовали и здесь.

Бах!!!

Тело Арка остановилось в воздухе, будто сработали невидимые тормоза.

В это же время урон, грозящий ему от падения, аннулировался.

Используя гибкость тела и реакцию, он избежал смертельной встречи с каменной колонной и прервал падение.

Плечи Арка сотряслись от жуткой отдачи.

Вы использовали Способность Рыцаря Кота

облегчать урон от падений на 50%. Благодаря Вашей гибкости урон от падения был уменьшен на 30%.

- Есть! – чуть ли не заплакал от счастья Арк при появлении сообщения.

Этот момент стоил всех часов, потраченных на поимку воров и оттачивания Ответного Удара до мозолей на руках. Это был отчаянный момент, когда у него было только 0,1 секунды на то, чтобы использовать Ответный Удар прежде, чем он врежется в столб. Используя свой специальный навык Рыцаря Кота, он получил только 50 очков урона. Самое время получить героическое вознаграждение!

Но не успел он обрадоваться, как перед ним вспыхнул красный свет.

Вы были атакованы Личами-Кровопийцами. Урон 5.

- Что? Что за?.. – удивился Арк.

Все вокруг было усеяно красными личами размером с кулак. Некоторые из них уже успели присосаться к нему и усиленно пили кровь. Арк смог убить трех-четырех мечом, но на их место налетело еще больше кровопийц. За несколько секунд от его здоровья осталось всего 30 единиц.

- Черт побери! Неужели я выжил только для того, чтобы меня убили личи? Дух Кота!

Мяяу!

Зрачки Арка сверкнули золотом, и он обрел форму большого черного кота. Арк оскалил острые клыки. От кошачьего взгляда личи впадали в оцепенение. А те личи, которые уже сидели на Арке, тоже оцепенели и отвалились.

Все дно было покрыто оцепеневшими кровопийцами. Однако Дух Кота вызывал паралич всего на 1 минуту!

- У меня всего минута, чтобы убить их всех. Но использование этого навыка тратит мою ману. У меня осталось всего 30 здоровья, значит, мне конец, когда с личей спадет паралич. Мне нужно быстро отсюда убраться.

Арк использовал Глаза Кота, пытаясь найти выход. Вскоре он увидел темную дыру в стене, в которую с трудом влез бы один человек. К счастью, личи за ним не последовали.

Арк протиснулся в отверстие и несказанно обрадовался своей удаче: расщелина вела дальше вглубь. В течение пары минут он

полз вперед, пока обе его руки не соскользнули: здесь пол внезапно обрывался вниз, как крутая водная горка.

- А? Что?

Внезапно перед Арком появилось информационное окно:

> ***Подземный Адский Лабиринт***
>
> *Вы обнаружили подземный лабиринт, испускающий ужасный запах, глубоко под землей Каира. Возможно, он существовал еще до того, как был построен Каир. Так как лабиринт был* ***под*** *городом, трупы и отбросы скапливались там годами. Из-за отходов, смываемых туда из Каира, лабиринт превратился в зловонную уродливую канализацию.*
>
> ***Вы обнаружили неисследованное подземелье. Если Вы зарегистрируете открытие в Зале Славы, Вам зачислится 1000 опыта и 70 Славы. Хотите ли Вы зарегистрировать открытие?***

- Свиток Слежения перестал работать.

- А этот парень сильнее, чем я думал! – подошли ассасины к краю бездны.

Сложно было даже представить глубину, на которой находилось дно Ада. При падении был 100% шанс смерти. Но даже если смерти не наступило, выбраться оттуда невозможно. У него не будет иного выхода, кроме как умереть и воскреснуть…

- Он упал в Ад, значит, подобрать его вещи мы не сможем.

- Это не важно. Он был одет, как нищий, не думаю, что его вещи стоят золота, потраченного мною на свитки. Я всего лишь хочу пустить его по миру без гроша в кармане.

- Значит, это не важно… Дело сделано?

- Еще нет, - сказал Андел с холодной улыбкой. – Это только начало. Этого парня нельзя оставить там просто так. Он должен ответить мне за все. Даже когда все его вещи выпадут и его статы обнулятся, я убью еще его несколько сотен раз! – яростно проговорил Андел и развернулся.

- Он точно вернется в Каир. Я хочу, чтобы вы охраняли точку воскрешения, поэтому дело несколько затянется. Но он – кандидат конкурса, поэтому некоторое время он может и не возвращаться. Но будем терпеливы. Этот нуб проделывал со мной то же самое в течение недели… Но я буду убивать его снова и снова, чтобы он потерял доступ к игре, даже если это займет у меня несколько месяцев.

Андел повел ассасинов к следующей точке плана.

Человеческая зависть – страшная вещь.

* * *

- Отказаться от регистрации, - как обычно ответил Арк.

Андел наверняка сейчас наблюдает за ним, ожидая расплаты. На обратное рассчитывать не стоило.

- Значит, дно Ада соединено с подземельем…

Арк отряхнулся и осмотрелся. Запутанный лабиринт был построен из темно-коричневого кирпича, складывающегося в затейливый узор. Его формальное название – Подземный Адский Лабиринт, но фактически Арк видел перед собой канализацию Каира. Грязная вода доставала до лодыжек, и повсюду распространялся тошнотворный запах от водопадов стекающих сюда зловонных помоев. Эта ситуация была одинаково омерзительна и для глаз, и для носа.

Стоило подумать о том, что делать дальше.

- Итак, раскинем мозгами…

Самой приоритетной проблемой было восстановление здоровья. Арк приготовил еды и подождал, пока очки здоровья восстановятся.

Итак, самое главное – он выжил. Худшей ситуации – невозможности больше войти в игру – он избежал. Но радоваться было слишком рано, так как текущая ситуация была весьма сомнительна.

Когда он только пришел в Каир, он прочитал информацию об Аде. В сообщении четко говорилось, что до сих пор не было зарегистрировано ни одного случая спасения после падения в Ад. Но Арк думал логически.

- Говоря точнее, сейчас я уже не в Аду. Я в тайном подземелье. А подземелья без выхода быть не может. Теперь я должен его найти.

Конечно, он хотел отомстить Анделу и исследовать подземелье… Но найти безопасный выход отсюда – первый приоритет.

Сейчас самым важным было не умереть.

- Если это подземелье-лабиринт, тут явно ест монстры. Призыв Демона, Дедрик!

Сила Арк восстановилась, и он призвал Дедрика. С приглушенной вспышкой света Дедрик появился перед Арком, тут же зажал нос и поморщился:

- Фьють, хозяин. Вы живы. Фу, что это за мерзкое место?..

- Такова ситуация. Сейчас важно найти отсюда выход.

Пожалуйста, осмотрись вокруг и поищи его. Если появится монстр, сообщи мне немедленно!

- Ху… Положусь на свой нос. Понял, - Дедрик выбрал путь и полетел вдоль него.

Уже через 2 минуты он вернулся и покачал головой:

- Я не вижу выхода. К тому же, обратно вернуться сложно: местность слишком запутанная.

- А монстры?

- Я не видел.

- Это странно. Здесь должны быть…

Вспых!

Арк сделал шаг по направлению к коридору. Внезапно что-то выскочило из земли и схватило его за лодыжки.

- Что за?..

Арк передернулся и посмотрел вниз: его держали за ноги чьи-то гнилые руки. Арк замахнулся мечом и отступил назад.

Раздался громкий хруст.

Монстр оказался скелетом и постепенно вытаскивал свое тело из земли. На его костях все еще висела полуразложившаяся плоть… Арка окружили 6 монстров, выбравшихся буквально из ниоткуда.

- Грязный скелет?

Он был 110 уровня!

Кх, кхх…

Головы шести скелетов повернулись и сфокусировались на Арке. Через полсекунды из их глаз вырвалось огненное пламя, и они бросились к Арку, выставив вперед длинные мечи.

- Черт! Змея, Парализующий Яд!

Фшшш!

Арк занес меч над головой и крутанул его вокруг.

Пять скелетов сразу же получили критический урон, и их отбросило назад. Но паралич на них не подействовал.

Их плоть уже сгнила до костей. И, конечно, в ней уже не осталось никаких нервов, чтобы их парализовать. Кроме того, Грязные Скелеты были скелетами, измененными загрязняющими веществами.

Начальный уровень навыка Смертельного Яда был для них как вода, и даже немного восстанавливал их здоровье.

- Поглощение яда? И почему они встретились мне именно сейчас?

Но это было еще не все.

Вы получили удар от Грязного Скелета. Урон 130!

Активирована Спазматическая Реакция, Вы будете получать урон 10 каждые 5 секунд. Длительность: 1 минута.

Все скелеты подняли мечи.

Не повезло. В их грязных мечах сияли всевозможные драгоценные камни, что повышало возможность получения Спазматической Реакции.

Спазмы затормаживали тело и делали его тяжелым, поэтому избегать атак скелетов было все сложнее.

- Почему я полагался только на яд?

После того, как Арк получил навык Змеиного Яда, битвы стали проще. Он мог использовать яд с ударами, что обездвиживало противников. Арк очень часть использовал Нервный Паралич: когда у врага не двигались руки или ноги, с ним было очень просто справиться. Поэтому Арк всегда полагался на яд, чтобы замедлить монстров.

Именно поэтому он не смог вовремя реагировать на удары ассасинов. Профессиональные убийцы имели иммунитет к большинству расовых навыков, используемых игроками. Он использовал комбо из атаки мечом и руками и Ответного Удара. Вероятность срабатывания яда тоже была ничтожной.

- Как самодовольно я себя вел! Я слишком много полагался на эти навыки. Это облегчало мне битвы, но мои реальные навыки не росли. Навыки вроде Глаз Кота и Яда немаловажны, но для победы в битве нет ничего важнее базовых навыков. Мне нужно сфокусироваться на моем навыке атаки мечом и врукопашную.

Да, это и есть основа игры.

Владение мечом воинов, магия магов, искусство стрельбы лучников… Самое главное – отточить свой основной навык! В случае Арка это был смешанный бой мечом и врукопашную.

- Арк, проснись! Не время рассеивать внимание!

Сейчас его целью было ответить врагу, вооруженному клинками. Он понял это еще будучи новичком. Никогда не знаешь заранее, что может пригодиться.

- Я не собираюсь тут валять дурака! – Арк до крови закусил губу.

Мозг управляет телом.

Движение тела может меняться, если меняется образ мысли.

Если действовать нерешительно, то движения медленны, но если ты уже определился – все меняется. Было бы неправильным утверждать, что битва не основывается на разуме.

- Если противник открыт, то нужно почувствовать ход битвы.

Арк быстро расширил поле зрения.

Сейчас ему нужно что-то сделать со скелетом, размахивающим мечом, и понаблюдать за движениями скелетов с кожей.

- Дедрик, назад! План D-2!

Дедрик облетел скелетов сзади, пока Арк быстро атаковал. Арк лез вперед, не оглядываясь на прошлое. Скелет занес меч. Арк развернулся и оттолкнул меч ему в пояс. Контратака!

Скелеты в шоке отступили.

Два скелетам занесли мечи и кинулись в атаку с обеих сторон.

Но Арк уже понял, что они сделают: атака не была неожиданностью. Арк пригнулся к земле и сделал круговой лоу-кик.

Лоу-кик не был основной техникой таэквондо. Арк позаимствовал это движение из какого-то фильма про боевые искусства и совместил его со своей техникой.

Скелеты повалились, сбитые с ног. Они были легкими, так как состояли из одних костей, и легко падали. Затем Арк допинал скелетов, пока они не развалились на куски.

- Трое готовы!

Арк повернулся к следующему противнику.

Бах, бах, бах!

- Что?

Рассыпавшиеся кости начали притягиваться друг к другу, как к магниту. Не считая сломанных и раскрошенных костей, остальные срослись, образовал отличный новый скелет.

Их очки здоровья восстановились на 100%. Неожиданно.

- Тьфу, их недостаточно просто уложить, нужно еще и все кости переломать?

Арк снова занес меч.

Но, дыры в скелете атаковать бесполезно, он сфокусировал каждый удар на отдельном участке тела, чтобы разрушить его. Так он смог бы избежать повторного «склеивания» скелета.

Этот досадный факт изрядно затянул битву. Но после того, как Арк использовал Духовную Силу, чтобы призвать Черепа и разбросать атаки, на уничтожение скелетов понадобилось всего 15 минут.

В конце концов, при помощи Дедрика и Черепа Арк разделался со скелетами и покачал головой.

- Как печально… Может, они были семьей?

Череп торжественно восседал на разломанных костях.

Хотя битва и закончилась, Арк не чувствовал облегчения.

- Уровень сложности в этом данже гораздо выше, чем я думал.

Скелеты были 110 уровня, но благодаря бонусам темноты у Арка был 120.

Если бы ему пришлось только одолеть 6 скелетов, проблем бы не было. Но, несмотря на то, что противник был не так уж силен, оставалась вероятность смерти. К тому же, если его заденут хотя бы один раз, он заразится Спазмами. Даже если он на миг отвлечется, скелеты быстро доведут его здоровье до критического состояния.

- Хоть я и победил шестерых, против восьмерых шансов было бы меньше.

Проблема была в том, что в других подземельях Арк направлял Дедрика на разведку, и мог избежать монстров, если их увидит Дедрик. Но сейчас скелеты внезапно появились из воды и схватили его за ноги. Это значит, что он не узнает количество противников, пока они все не покажутся.

- Я не знаю, когда меня атакуют, поэтому самое главное – следить за жизнями. И нужно двигаться очень осторожно, чтобы скелеты по возможности не отреагировали на движения. Если скелет нападет, я могу просто убежать.

Арк подобрал выпавшие из скелета вещи и осторожно двинулся вперед. Как далеко он зашел? Как только он повернул за угол, его нога провалилась в воду, и он упал. Его затягивало вниз и потащило куда-то вперед.

- Что? Что происходит?

Перед растерянным Арком выскочило сообщение:

> ***Вас затянуло в червоточину.***
>
> ***Адский лабиринт запутан, как паутина, и везде разбросаны червоточины. Если Вы попадаете в нее, Вас перетащит в другое место.***

Пам!

Арк резко остановился около небольшого слива.

Он поднялся и осмотрелся вокруг. Это место полностью отличалось от того, что он видел раньше. Внезапно он услышал голос Дедрика у самого уха:

- Хо… зяин… Как… Где…

- Дедрик! С тобой все нормально?

- Хозяин… живы! Вы внезапно… исчезли…

Арк был связан с Дедриком духовной связью, поэтому мог его

слышать на определенной дистанции. Но сейчас он, похоже, был далеко, потому что связь прерывалась.

- Ты не знаешь, где я?

- Нет, я… Думаю…

- Понял.

Арк вздохнул и отозвал Дедрика и Черепа. Но его духовная сила еще не настолько восстановилась, чтобы призвать их снова. Значит, придется побродить одному некоторое время, пока силы не восстановятся.

- Черт, кто же знал, что здесь есть еще и червоточины? Чертово подземелье… - ворчал Арк.

Внезапно что-то упало ему на плечо.

Арк машинально поднял руку на плечо, и его пальцы застряли в чем-то ликом.

- Это еще что? Фу! Мерзость! Ох, что-то мне плохо… - Арк поднял глаза и ужаснулся.

С потолка свисало огромное множество желеобразных объектов. Липкая слизь начала стекать с потолка прямо перед Арком, и через несколько мгновений перед ним образовалось тело монстра. Шокированный, Арк не успел отреагировать, и перед ним полыхнул красный свет.

Вас атаковала кислотным желудочным соком Грязная Ядовитая Слизь. Урон 50.

- С… Слизь?! – в шоке прочитал Арк.

Слизь обвила его тело, заткнув даже нос и рот. Урон все повышался, а здоровье таяло на глазах.

Арк яростно отбивался, и в конце концов, ему удалось сбежать. Он обернулся и увидел, что гигантское тело слизи уже заволокло весь проход позади.

У Грязной Слизи был 130 уровень.

- Слизь… Это слизь…

Конечно, у Арка были кое-какие познания в области борьбы со слизью. Они встречались на ранних этапах в большинстве онлайн игр. Но слизи, которых встречал Арк, никогда не были такими уродливыми. Они были такими пухленькими и мягкими…. Ну, вы понимаете.

Они больше походили на талисманы, которых хочется погладить и потискать, чем на монстров. Но сейчас перед ним висела такая слизь, к которой добровольно не приблизился бы ни один игрок: она была ничуть не милая, и воняла так, что любого бы затошнило.

В это время слизь растянулась и обвила руки Арка. Снова вспыхнул красный свет, и Арк получил урон ядом.

Один удар снимал только 50 здоровья, но очки постоянно высасывались. Кроме того, яд повреждал одежду и оружие. Арк схватил слизь и снял с руки.

- Все тело – пищеварительная система? Тогда нужно действовать быстро!

Арк махал мечем, как молния. И потом… Скольжение!

Вы промахнулись!

Атаковать мечом было крайне непрактично: он постоянно соскальзывал с тела слизи.

Арк не ожидал такого поворота событий. Он отступил назад и использовал Глаза Кота. Красная точка указывала прямо на середину тела слизи. Если бы он не воспользовался навыком, он даже и не увидел бы маленького шарообразного тела размером с глаз внутри слизи.

- Скорее всего, это ядро.

Физические атаки не наносили никакого урона телу слизи, если только они не были направлены на ее ядро. Арк уже охотился на монстров с похожими характеристиками в море: это были медузы, у которых было огромное количество щупалец.

Как и слизь, медузы получали мало урона, пока не был атакован их центр. Зато атака по «ядру» позволяла быстро с ними расправиться.

- Но слизь такая огромная! Как мой меч вообще достанет до ядра?!

Существо снова начало разбрызгивать слизь во все стороны, а Арк, чертыхаясь, уворачивался.

Физический урон наносить было бессмысленно, так как у слизи был иммунитет к обычным атакам. Возможно, если бы Арк был волшебником, слизь не была бы таким сложным противником.

- Как мне избавиться от этой слизи?

Вот ключ!

В голове Арка нарисовался план.

- Да, эта техника!.. Змея, дай мне ненужный меч!

Змея вытащила меч Шнауцера, и Арк схватил его.

- Буря Клинков!

Арк использовал Бурю Клинков, чтобы разрушить меч, и осколки закружились вокруг в яростном шторме.

Как и ожидалось, осколки отскочили от слизи и не

причинили ей никакого вреда.

Но цель Арка была другой. Осколки меча создали мощную воронку!

Когда ее огромное давление выплеснулось на слизь, она значительно уменьшилась в размерах.

Дистанция до ядра сократилась примерно до 30 сантиметров!

Арку достаточно было протянуть меч, чтобы преодолеть это расстояние!

- Получи! Темный Клинок! – Арк как стрела сделал выпад вперед и использовал Темный Клинок.

Меч проник в ядро слизи. За одно мгновение монстр потерял 60% здоровья. Слизь вздрогнула, но не сдалась. Но Арк мог собрать больше маны, не используя ненужные сейчас навыки. Он снова использовал комбо из Бури Клинков и Темного Клинка, чтобы срезать остатки здоровья монстра.

Плюх!

Слизь растеклась вокруг.

Арка забрызгало с головы до ног, но жизни не уменьшились.

Ваш уровень поднялся.

- Я сделал это! – с облегчением сказал Арк и сел.

Слизь вокруг растворилась, и Арк наконец-то смог как следует осмотреться по сторонам.

Червоточина привела Арка совершенно в другое место. Проход перед червоточиной был выложен сломанными кирпичами, и место было заполнено корнями деревьев.

Арк восстановил свои статы и увидел ржавую железную дверь.

- Это выход? – бегом кинулся к двери Арк.

Он долго рассматривал дверь, но увидеть замочной скважины или ручки так и не смог.

- Неужели тупик? – разочарованно сказал Арк.

Внезапно его пальцы дотронулись до какого-то ржавого механизма, и как только Арк потянул его на себя, неровность раскрошилась. Когда он вернул механизм в исходное положение, он понял, что под ржавчиной есть какие-то надписи.

Он стряхнул остатки ржавчины.

Арк всматривался в узор, постепенно разглядывая причудливые надписи.

- А? Этот узор я уже где-то видел… Точно!

Три перекрывающих друг друга треугольника!

В прошлый раз Арк видел этот знак у Старейшины Мяу

Хассана. Это было еще в те времена, когда Мяу занимался торговлей, а они были жителями Подземного Мира. Он забыл об этом, потому что не мог даже и подумать о том, что этот символ встретится ему именно здесь!

Арк начал счищать ржавчину с двери.

Маленькие буквы сложились в предложение.

Буквы были незнакомые, а предложение – лишено смысла. Но Арк знал, как расшифровать эти знаки.

Когда Арк дотронулся до знаков, руки его засветились бледным светом, и буквы встали в правильном порядке.

Это место была запечатано древней клятвой.

Те, кому это место незнакомо, не имеют права входить.

Только человек с высокой целью может меня разбудить.

Человек, совершающий паломничество и произносящий мое имя с почтением, может пройти…

Вы открыли Вход в Подземный Мир

Вы расшифровали информацию из Древней Реликвии и нашли вход в Подземный Мир, спрятанный в темном мрачном лабиринте Подземного Ада. Но вход запечатан древней клятвой. Условия договора гласят, что для входа Вам требуется мудрость и скромность. Вы можете пройти сквозь двери, используя спрятанные в лабиринте подсказки. Требуется информация о древней реликвии «Вход в Подземный Мир».

Знание Древних Реликвий +15, Интеллект +5, Слава +30.

- Вход в Подземный Мир!

Арк чувствовал себя словно после удара в затылок.

Арк и не думал, что Подземный Мир будет так далеко от Гирна. По словам Хассана, агент, представляющий жителей Подземного Мира, пришел с северо-запада.

Храм Мяу тоже был на северо-западе.

К тому же, жители Подземного Мира торговали со многими городами, и находиться возле такого большого города, как Гиран, было проблематично. НО вход находился в горах Брандта под Каиром…

- Надо об этом подумать…

Внезапно Арк вспомнил название места, куда он упал.

Подземный лабиринт. Ад – синоним слову «бездна» в буддистской терминологии. В общем, это так же могло означать «подземный мир».

То есть само слово «ад» было ключом к Подземному Миру. Но это был просто смехотворный ключ.

Мысли прояснились.

Если кто-то падает в Ад и умирает, они просто воскреснут. Однако, Арк волновался за то, что выхода может просто не быть. Однако если выход ведет в другой мир, тогда даже ребенок не ошибется.

Жители Подземного Мира наверняка использовали этот проход для торговли.

Другими словами, они могли выйти отсюда. Неизвестно, есть ли ***здесь*** выход, но ясно, что он точно есть в другом мире. Если он войдет в подземный мир, все его проблемы разрешатся.

- К тому же, в Подземном Мире может находиться вторая часть Трех Чудес.

Глаза Арка зажглись.

Для него было очень важно найти эти Три Чуда.

Три Чуда были источником силы Идущего во Тьме. Он мог бы получить другой навык и способности, как в прошлый раз, когда он нашел статую.

Если бы это случилось, он смог бы освоить прыжки.

Сейчас для Арка это стало еще важнее.

Андел до сих пор ждал его воскрешения в точке восстановления в Каире. Сейчас нахождение Трех Чудес означало перевес в силе. Может, он не только бы выпутался из этой ситуации, но и отомстил ему.

- Нет, отомщу я точно. Я выбрал это место для жизни. Я не играю ради забавы, как ты. Я отделаю тебя так, что в следующий раз ты дважды подумаешь, прежде, чем связаться со мной!

Это еще сильнее разбудило в нем желание жить.

Арк начал исследовать подземелье.

Однако Подземный Адский Лабиринт был запутанным, он действительно заслуживал называться лабиринтом. Аре нашел ступени на второй этаж, но третий этаж выглядел так же, как и второй. Арк будто застрял в межпространстве. Он уже не мог понять, по какой дороге он уже проходил, а какую видел впервые.

Вдруг Арк вспомнил про давно забытый навык.

- Я и не думал, что он пригодится.

Арк изучил картографию.

Используя навык картографии, которому его обучил Хансен, карта подземелья зарисовывалась автоматически. Сверяясь с

картой, Арк исследовал географию подземелья. Конечно, исследование совсем не было похоже на развлекательную прогулку.

Ба-бах!

Если бы Арк был чуть более расслабленным, попал бы под атаку скелетов. Их число всегда колебалось от 4 до 10.

Из-за большого числа противников каждый раз после битвы Арк был вынужден готовить еду и восстанавливать силы.

К счастью, он благополучно преодолел еще одного монстра-слизь.

Слизь давала очень много опыта, но если бы он не использовал Бурю Клинков, победить он бы не смог. Это значило, что в каждой битве он использовал два меча. Но иногда он использовал приемы, позволяющие облегчить его пребывание в лабиринте. Если он встречал слизь или более 7 скелетов, Арк сбегал через ближайшую червоточину.

В лабиринте их было невидимое множество.

Когда он использовал червоточину, его локация автоматически отмечалась на карте, и он мог использовать это как свиток Ускорения.

Арк буквально жил в этой игре, поэтому лабиринт был весьма хорошим полем для охоты. За скелетов давали неплохой опыт, и дроп был высокий.

К тому же, лабиринт использовался как канализация Каира, поэтому тут и там можно была найти множество различных вещей, иногда даже весьма полезных.

Но было и несколько случаев, когда вещи взрывались, расплескивая повсюду яд, но…

- Тут, конечно, воняет, но в целом неплохо.

Совсем неплохо. Очень даже хорошо.

Но сейчас целью Арка был не сбор вещей и не поднятие уровня. Ему нужно было найти выход в Подземный Мир.

Однако он уже исследовал 70% подземелья и до сих пор не имел представления о том, как же туда войти.

На двери было написано, что подсказка должна находиться где-то в лабиринте, но Арк просмотрел его вдоль и поперек, и никаких подсказок пока не нашел.

- Вот черт, я начинаю нервничать… - Арк смотрел в сумку с беспокойством.

После драки со скелетами он всегда восстанавливал здоровье. И конечно, кроме еды, другого способа восстановить жизни не было. А запасы провианта уже подходили к концу.

Во-первых, он потратил много ингредиентов для

приготовления еды бывшим преступникам, поэтому с самого начала у него оставалось немного.

Конечно, кое-какие ингредиенты были даже в лабиринте. Но все, что можно было тут найти – кости скелетов и непонятная слизь. Арк попробовал и то, и то, но приготовленную из этого пищу есть было невозможно.

На этом проблемы не заканчивались.

Монстры довольно часто выбрасывали предметы, и сумка забивалась довольно быстро. Хотя Арк провел в лабиринте всего 24 часа, свободного места почти не осталось.

Сумка была забита под завязку, несмотря на то, что Змея была в режиме хранилища, и 90% набранных ранее вещей в сумке было не из лабиринта.

- Неважно, какие предметы там лежат, если у меня не останется еды, все остальное будет уже не важно, - вздохнул Арк и посмотрел на небольшое углубление в полу.

Водоворот.

То, что лабиринт до сих пор не затопило, было следствием того, что внутри было много стоков. Возможно, они были соединены с поверхностью. Но диаметр в 10 сантиметров не позволял даже просунуть туда голову.

- Даже хоббит не выйдет таким путем.

Арк замерз и поднялся на ноги.

Внезапно его посетила гениальная идея.

- Да! Это вполне возможно…

Глава 9. Загадка лабиринта

После того, как Арк упал в Ад, день и ночь сменились четыре раза. В реальности уже прошло 32 часа.

Все это время Андел и ассасины не покидали точки воскрешения.

Хаотические игроки, возрождавшиеся здесь, иногда искоса на них смотрели, но Андел не обращал на это внимания. Андел наслаждался времяпровождением.

- Этот Арк доказал, что он просто трус. Сейчас он, должно быть, сильно нервничает. Если кандидат не заходит в игру больше одного дня… Они свяжутся с ним и проверят ситуацию. Но это уже не важно. Как только ты попадешься мне на глаза, ты труп.

Но Андел рисковать жизнью ради мести не собирался. Он ел и спал в обычном режиме.

После 40 часов «караула» Андел вышел из игры и потянулся.

- Меня не будет целый день, хорошо?

- Конечно, – кивнул ему ассасин.

Ассасины расположились возле точки возрождения, и по-очереди держали караул. В карауле стояло по два человека, поэтому, если бы Арк внезапно объявился, это бы не было проблемой.

- Обычно просят караулить месяц, но если вы попросите караулить год, мы выполним просьбу.

- Хорошо, полагаюсь на вас, - удовлетворенно кивнул Андел и прервал соединение.

- И все-таки технологии иностранцев очень странные, - пробормотал ассасин, когда Андел исчез из виду.

Однако НПС сильно не любопытствовали: этого им не позволяла система.

После ухода Андела ассасины вернулись к охране точки воскрешения.

Ха, хаа…

Из леса на ассасинов смотрел человек.

Он внимательно изучил обстановку и побежал в лес.

Он бежал, оглядываюсь и стараясь запутать следы.

Это было похоже на захватывающую сцену из шпионского боевика. В конце концов, он добрался до домика на склоне.

- Ух, меня пот прошиб от того, что я увидел.

После того, как он зашел в дом, сидевший там человек снял капюшон.

Это был Сид.

Пока Арк боролся за жизнь в подземелье Ада, Лоренцо безопасно добрался до дома. Он объяснил ситуацию Сиду, и они вдвоем стали дожидаться его возвращения.

Лоренцо с тревожным видом спросил:

- Ну что, есть какие-то новости о старшем брате?

Лоренцо пытался защитить Арка, и в него бросили кинжал. Конечно, у Арка был квест.

Однако наивный НПС полагал, что он в неоплатном долгу перед Арком. И с того момента он стал относиться к нему как к старшему брату.

Сид посмотрел на него с мрачным выражением лица.

- Пока нет. Арка никто не видел в Каире.

- Его победили те парни?

- Думаю, да.

- Черт! Все из-за меня! – Лоренцо в гневе стукнул кулаком по столу и продолжил. - Но они используют странную технику. После получения серьезной травмы они могут телепортироваться к точке воскрешения. Старший брат тоже умеет это делать?

- Это довольно проблематично… - натянуто сказал Сид.

На точке воскрешения Арка ждал Андел и ассасины. Это значило, что Арк был мертв.

Иначе ждать кого-то в точке воскрешения было бессмысленно. Скорее всего, Арк понял ситуацию и не стал воскрешаться.

- Его зовут Андел? Не знаю, что их связывает с Арк-нимом, но их отношения далеко не дружеские, если Андел ждет его на точке воскрешения. Это значит, что Арк покинет игру?

Сид не мог сказать наверняка, что заставила Андела так люто ненавидеть Арка.

Но в любом случае, их отношения были не очень хорошими.

Арк даже не сможет войти в игру, зная, что на точке воскрешения его уже ждут люди Андела. И Сид даже не мог предположить, как долго это продлится.

- Если бы я хотя бы знал номер телефона Арка, было бы легче, - в расстройстве думал Сид.

Шурх, шкряб!

Внезапно по двери заскребли.

Удивленные Сид и Лоренцо обменялись нервными взглядами.

- Это те парни? Неужели они преследовали меня? – Лоренцо сразу представил худший вариант, поднял меч и направился к двери.

- Сид, я не смогу от них отбиться. Уходи через заднюю дверь, а я отвлеку их…

- Ха, я не…

- Не время спорить! Слушай меня! Я обязан жизнью старшему брату! Он просил меня защитить тебя, я не могу нарушить обещания. Я обязан сделать это, пожалуйста, убегай! – уговаривал Лоренцо Сида.

Внезапно задняя дверь приоткрылась, в комнату медленно вползла тень, и направилась к Сиду. Лоренцо поднял меч, а Сид поднял руки вверх и закричал.

- Стой! Это…

Шшш шшш…

Лоренцо в удивлении вскрикнул. Он увидел пояс Арка. Нет, не пояс, я змею.

Лоренцо удивленно посмотрел на Сида.

- Что, что? Змея?

- Это не просто змея. Это - фамильяр Арка.

- Что? Фамильяр старшего брата? Вдобавок к Черепу и мыши?

- Да! И если змея вернулась, значит, Арк где-то рядом.

Сид обнял Змею.

Змея обвилась вокруг тела Сида, а потом забралась на стол и начала выплевывать из себя предметы.

Спустя некоторое время стол был завален различными вещами.

Змея начала извиваться и принимать странные формы.

«Что она делает?» - думал Сид, пока внезапно его не озарила мысль.

- Это послание! Это послание от Арка-нима!

Сид достал клочок бумаги и ручку и начал записывать то, что показывала змея.

«Для Сида.

Сид. Я пока жив.

Ввиду некоторых обстоятельств пока я не могу отсюда выбраться. Поэтому буду посылать от меня Змею.

Она принесет тебе предметы, с которыми тебе нужно разобраться. Если ты хочешь что-то послать мне, тоже используй Змею.

Мне нужна еда и зелья, так же закончились ремнаборы.

Так же пришли, пожалуйста, бумагу и ручку.»

- Значит, мне нужно разобраться с вещами и продать кое-что… Мда, чего еще можно было ожидать от Арка-нима?.. – бормотал Сид с замученным выражением лица.

Значит, проблему с вещами Арк-ним решил так.

Арк наконец-то нашел выход наружу через маленькое сливное отверстие.

Оно было всего 10 сантиметров в диаметре, многим бы и в голову не пришло засунуть туда змею. Но у Арка была

сумасшедшая идея: он поместил все предметы, которые необходимо было продать, в Змею, и отправил ее в дом Лоренцо, где прятался и Сид.

- В любом случае, дело сделано. Если Арк-ним жив, то об ассасинах пока можно не волноваться. Ха, идиоты. Ладно, подождите меня, скоро все будет готово…

Сид, хлюпая и вытирая нос, собирал вещи.

Затем он снова надел капюшон и, воспользовавшись свитком Лжи, проник в Каир. Разобравшись с вещами, он вернулся с необходимыми Арку вещами, которые тут же проглотила Змея.

- Змея, будь настороже!

- Шшш шш! – покивала головой Змея, и с наполненными чувством долга глазами поползла к выходу.

* * *

- Оплата счетов?

- Да! – ответил Арк на стойке регистрации. К нему подошел человек из медперсонала и сказал:

- Сейчас стоимость поднялась до 5 210 000 вон. Предпочитаете расплатиться картой?

- Эм… 5 210 000 вон?.. – с удивлением переспросил Арк. – Но до этого месяца стоимость была 4 500 000 вон!

- Да, стоимость поднялась. Разве Вы не получали информационное письмо?

Работник достал информационное письмо. Арк просмотрел напечатанный там список услуг, предоставляемых каждому пациенту.

В самой нижней строке было указано, что больница вынуждена поднять стоимость услуг ввиду инфляции. Получается, что больница тоже пала жертвой инфляционного витка.

На самом деле, разговоры о повышении больничных счетов пошли еще несколько месяцев назад.

Однако общественное мнение до сих пор тормозило повышение цен.

«Разоблачены последствия приватизации здравоохранения.»

«Пациент привязан к креслу?»

Каждый день по телевидению транслировалась программа событий, там же появлялась и оппозиция приватизации.

Но, в конце концов, счета за услуги здравоохранения все же повысились.

Хотя Хён-ву и не ожидал, что цены останутся прежними. В

реальности или игре, исход событий зависел только от расстановки сил.

Больницам повышение было выгодно, а оппозицию составляли их клиенты, у которых по большей части денег не было.

Разве не понятно, какая группа выиграет, если их интересы столкнутся? Правительство, которое должно поддерживать людей, встало на сторону приватизации здравоохранения и закрыло глаза на простых граждан.

Это было уже не в первый раз.

То же самое произошло, когда правительство в первый раз заговорило о приватизации общественных предприятий.

Но граждане республики Корея далеко не глупы.

Конечно, на финансирование оппозиции приватизации ушло много денег, и в протестах принимало участие более 100 000 человек.

Хотя сам Арк и не принимал непосредственного участия в протестах, оппозицию поддерживало большинство обычных людей. Общественный настрой был абсолютно ясен. Но правительство твердо стояло на своем и с общественным мнением не посчиталось.

Вместо этого они выставили эти протесты как демонстрации насилия, чем еще больше подтолкнули к осуществлению приватизации.

Конечно, правительство было заинтересовано в этом, но проблема была вызвана и людьми, которых это не волновало…

Общественное мнение быстро меняется.

Это подходящее слово. Но общественное мнение не особо много значит для людей, у которых есть деньги и власть. Оно не значимо и для бедняков. Оно значимо для тех, кто остается без поддержки.

Для таких людей, как Хён-ву теперь не оставалось ничего, кроме как принять это поднятие цен и жить с ним.

- Сколько? – снова повторил Хён-ву, и работник раздраженно повторил. – 5 210 000 вон? Черт побери, даже продажа Огненного Убийцы еле покроет счета этого месяца.

После проверки счета Хён-ву почувствовал себя не очень хорошо.

После оплаты аренды и коммунальных расходов, еды и медицинских счетов, его баланс с 14 000 000 вон уменьшился до 5 000 000 вон. Что ж, он потратил почти 10 000 000 вон.

- Ох, это ужасный месяц…

Хён-ву пытался приободрить себя, направляясь на второй

этаж.

Когда он поднялся в реабилитационный центр, он увидел свою мать через окно. При виде матери, беседующей с ее личным терапевтом, на душе стало легче.

- Она уже начинает ходить!

С другой стороны, это поднимало мотивацию Арка работать усерднее, чтобы достать больше денег.

- Да, деньги очень важны.

Хорошая причина для Правительства, приватизирующего здравоохранение, улучшить качество медицинских услуг.

К счастью, это обещание они сдержали.

Под частным руководством услуги здравоохранения заметно улучшились. Согласно политике реабилитационного центра мать один-на-один занималась с профессиональным личным терапевтом. Начиная от приема пищи, заканчивая упражнениями.

Благодаря этому болезнь матери быстро проходила.

И если Хён-ву сможет оплачивать эти счета, то процесс выздоровления продолжится.

Хён-ву вспомнил один давний момент.

Пожилого человека выгнали из больницы, потому что его счета не были заранее оплачены…

- Такого ни в коем случае не должно произойти с моей матерью! – подумал Хён-ву и стиснул зубы.

Он хотел, чтобы его мать была уверена в завтрашнем дне. Он хотел посвятить всего себя ее восстановлению. Это было единственным желанием Хёна-ву.

Мать увидела Хёна-ву через окно и улыбнулась ему. Хён-ву помахал ей рукой, и хорошее настроение вернулось к нему.

Реабилитация была настолько тяжелой, что обычный здоровый человек не мог себе этого представить.

Но его мать до сих пор ни разу не сказала ни слова о том, как сложно ей приходится.

И Хёну-ву становилось грустно от этой мысли.

- Нет, у меня все просто отлично!

В отличие от своей матери, Хён-ву совсем не страдал.

- Да, сейчас я могу улыбаться своей маме, потому что у меня есть Новый Мир. Новый Мир стал последней надеждой для меня. Я не могу его бросить. Ни Андел, ни Алан не заставят меня даже подумать об этом. Даже если мне придется подняться со дна ада, я не сдамся! А если вы мне помешаете, я сотру вас в порошок. Я покажу вам, какой дух у бедного человека.

Хён-ву сел на диван в коридоре клиники, и внезапно в голову пришла идея.

- Чтобы сделать это, мне нужно быстро понять, как войти в

Подземный Мир…

С тех пор, как Хён-ву вошел в лабиринт, прошло уже три дня. Сначала все было довольно сложно, но затем он адаптировался и поднял уровень до 93. И если бы не жуткая вонища, то это место было бы прекрасным местом для охоты.

- Но там не заработать денег.

Это было проблемой.

Пока Хён-ву зарабатывал примерно 20-30 золотых в день.

Но сейчас, чтобы хотя бы минимально поддерживать свою жизнь, ему требовалось зарабатывать больше.

Однако в Подземелье ему попадались очень неплохие вещицы.

К тому же, вероятность дропа была очень высока даже для скелетов, которые появлялись не так уж и часто, и требовали достаточно много времени для уничтожения. Но не стоило упускать из внимания те расходы, которые он нес на еду и ремнаборы.

- Хотя сейчас у меня еще есть кое-что на банковском счете, в дальнейшем мне придется туго. Мне еще нужно обыскать подземелье, чтобы найти фрагмент Трех Чудес…

Однако он все еще не имел представления, как попасть в тот мир.

Он уже исследовал 1, 2 и 3 этажи лабиринта, но карта заполнилась только на 99,9%. Он не мог войти туда, потому что оставшиеся 0,01% находились под запертой железной дверью.

- Какая у меня альтернатива? Как разгадать загадку?

Арк вздохнул и вынул записную книжку из кармана. В ней была зарисована карта Подземного Ада.

Это был лабиринт с множеством переплетенных путей. В нем было несколько десятков спрятанных червоточин, но он так и не отгадал загадки. К тому же, в лабиринте уже точно не оставалось никаких секретных ходов, потому что карта была заполнена на 99,9%.

- Долго ждешь?

- О, мама!

Дверь в комнату терапии открылась, и его мать с сиделкой вышла наружу.

Хён-ву встал и усадил мать на диван.

Его мать стерла пот с лица и рассмеялась.

- О чем это ты так серьезно размышляешь? Изучаешь что-то новое?

- А, нет, просто…

- Что там у тебя? Дай-ка я взгляну.

Его мать просмотрела заметки и кивнула.

- А, точечный паззл. Обычно его разгадывают, когда нечего делать, нужно просто соединить точки.

- А? Соединить точки?

- Да, если ты проведешь линию между двумя точками паззла и в конце концов нарисуешь картинку, то он разрешен. Разве не так? Раньше я часто их разгадывала. Хо-хо, когда мы с твоим отцом встречались, он сам мне их рисовал. Он прятал в них какой-нибудь узор. А этот нарисован от руки? Кто-то явно хочет тебя слегка запутать. Но приятно вспомнить о такой вещи.

Хён-ву смотрел на карту удивленными глазами.

Соединить точки. Это же очевидно!

Он попытался визуализировать то, что услышал от матери.

Хён-ву зарисовал почти всю карту Подземного Лабиринта, и так же точками отмечал местоположение червоточин. Все это должно сформировать картинку.

- Да? Вот так просто?

Арк без промедления соединил точки. Он почувствовал что-то странное и наложил друг на друга карты всех этажей, а затем фломастером прорисовал все червоточины.

Итак, если мы проткнем все червоточины на 1, 2 и 3 этажах, что мы получим?

Не что иное, как… три треугольника, нарисованные на железной двери!

В этот момент в голове Хёна-ву пронеслась мысль.

> ***«Это место была запечатано древней клятвой.***
>
> ***Те, кому это место незнакомо, не имеют права входить.***
>
> ***Только человек с высокой целью может меня разбудить.***
>
> ***Человек, совершающий паломничество и произносящий мое имя с почтением, может пройти…»***

Эти слова были написаны на двери.

> ***«Те, кому это место незнакомо, не имеют права входить»***

- Это значит, туда не войдет тот, кто не открыл всю карту лабиринта.

Хён-ву уже думал об этом, и именно поэтому он нарисовал

карту и носил ее с собой. Но второй и третий вопрос загадки были для него все так же далеки. Но внезапно его мать открыла ему глаза.

- Человек с высокой целью… Это значит, что если я хочу войти в Подземный Мир, Арку нужно сказать эти слова. Если я произнесу их, пока буду двигаться в лабиринте, возможно, я смогу открыть правильный путь. Или мне стоит совершить «паломничество» по всем отмеченным сейчас червоточинам.

Отметки и есть червоточины.

- Пф… Значит, мне нужно сделать намеренное паломничество и сказать что-то в конце червоточины, тогда ситуация прояснится. И как я раньше не додумался? Все было как на ладони, а я впустую потратил три дня.

Теперь Хён-ву мог с уверенностью войти в Новый Мир. Несмотря на то, что он потерял 3 дня в попытках разгадать загадку, он еще и потратил кучу времени на игру в Тетрис и на визит к матери.

Как только ты втягиваешься в игру – ты попадаешь в ловушку.

Как только Хён-ву привык к игре, каждую загадку он ассоциировал именно с этой игрой. Но его мать не знала о Новом Мире, поэтому ее свежий взгляд сейчас был очень кстати.

Настоящий паззл для тех, кто искал разгадку, был на поверхности.

Хён-ву схватил мать за руки и воскликнул:

- Мама! Мама спасла Арка!

- Что? Что все это значит? Кто такой Арк? Один из твоих странно выглядящих друзей?

- Есть такой человек. Он – мое второе я.

- Второе я?.. Ты что, девушку завел?

- Нет, Арк для меня гораздо важнее девушки, - ответил Хён-ву со смехом.

* * *

- Ну что, начнем?

Арк вернулся домой из больницы, и сразу подключился к игре.

В приглушенном свете перед глазами Арка возник знакомый пейзаж пещеры.

- Хозяин, как Вы себя чувствуете? – спросил только что призванный Дедерик, подозрительно глядя на Арка.

- Дедрик, ты же хочешь отсюда выбраться?

- Что? Если мы можем выйти отсюда, то…

- Хе-хе, не волнуйся, скоро мы выберемся, - с уверенностью сказал Арк и развернул карту.

Еще до подключения к игре, он уже продумал, с чего начать.

- Двигаемся по часовой стрелке с дальнего правого края. Мне нужно проявить уважение и совершить паломничество, значит, мне нужно двигаться вправо. Если не сработает, попробуем в обратном направлении.

Паломничество не обошлось без монстров. Арк уже устал сражаться со скелетами. Он быстро разбил ему череп и побежал дальше по лабиринту. Ему хотелось выйти отсюда как можно скорее.

Червоточина появилась как раз когда Арк сражался. Он использовал Ответный Удар и прыгнул в червоточину. Неважно, сколько скелетов на тебя нападает, если ты наступаешь на червоточину, битва заканчивается.

- Сейчас мы в первую очередь должны убедиться в правильности разгадки!

Когда Арк прыгнул в червоточину, он оказался в новом месте. Он открыл карту и убедился в том, что если соединять одну червоточину с другой прямой линией, то его текущее местоположение находится посередине этой линии. Вероятность правильного ответа увеличилась.

- Следующая червоточина в 20 метрах отсюда.

Арк немедленно побежал к ближайшей червоточине и прыгнул в нее. Он проделал это несколько раз, пока не вернулся к той червоточине, через которую прошел в первый раз. Но после такого количества ныряний на Арке и его фамильярах не осталось живого места: они все были пропитаны помоями и источали жуткую вонь.

Чтобы не повторять свою давнюю ошибку, теперь Арк таскал фамильяров за собой во все червоточины, поэтому они тоже были покрыты помоями.

- Хозяин, Вы сошли с ума? Зачем Вы прыгаете в эту тухлую воду снова и снова?

- Тихо, не шуми! Это последний раз, - Арк затянул Дедрика в червоточину еще до того, как то успел продолжить возмущаться.

И это случилось. Когда он в последний раз прыгнул в червоточину, то услышал жужжащий звук. Ощущения изменились.

Обычно до следующей червоточины его тащило минут 10, но сейчас – гораздо дольше. Вверх, вниз, в сторону… Его швыряло туда и сюда, пока он внезапно не вывалился в незнакомом месте.

- Ай-яй! – вскрикнул Арк, когда, в конце концов, приземлился, но быстро сел и осмотрелся.

- Как и ожидалось! Здесь мы еще не были!

В это же время с характерным звуком всплыло информационное окно:

Вы завершили разведку Подземного Адского Лабиринта!

(Знание древних реликвий +15, Интеллект +10, Слава повышается на 30)

Вы завершили карту Подземного Адского Лабиринта на 100%.

Теперь Вы можете зарисовать карту.

Опыт +1000

Теперь Арк был уверен, что он нашел верный ответ.

Место, куда попал Арк, представляло собой огромный грот.

Это была тайная комната Подземного Лабиринта, до отвала заваленная костями и черепами. Это место невозможно было найти, просто обойдя каждый угол подземелья.

Когда Арк обернулся назад, то понял, что он был по другую сторону железной двери.

Он прошел.

- Где-то здесь должен быть вход в Подземный Мир.

Арк поднялся и осмотрелся. Справа в пещере был огромный проход.

- Интересно, что за монстр может тут обитать? А? Что это вообще такое?

Но по мере изучения пещеры любопытство Арка утихало. Но оставалась еще одно неожиданное препятствие.

Вход был закрыт толстой стальной дверью. К счастью, возле двери виднелся рычаг, который мог открыть дверь. Но верхушка рычага была сломана.

- Значит, воспользоваться рычагом я не могу. Что еще остается? – с расстроенным видом сказал Арк.

Бах-бах, ту-ду-дуум!

Внезапно пол под ногами начал ходить ходуном, как при землетрясении.

В это же время из земли поднялся огромный черный силуэт, и начал притягивать к себе все валяющиеся на земле кости, пока полностью не сформировал свое тело. В мгновение ока он превратился в огромного монстра.

Это была огромная глыба костей и черепов, движущихся в воздухе.

- М, снова кости?

Дедрик горестно воскликнул, и снова появилось информационное окно:

Появился монстр - босс Кракен.

Арк машинально использовал Глаза Кота, чтобы считать с босса информацию.

Босс был 150 уровня!

Пока Арк ошеломленно переваривал ситуацию, что-то длинное потянулось к телу Арка.

Несколько сотен костей соединились и образовали гигантскую косу. Арк почувствовал жуткую ауру, и откатился назад в груду костей.

Босс формировал свои конечности из всех костей, валяющихся в комнате.

- Я не подумал о том, что здесь может оказаться босс! Но умирать мне нельзя. Мне нужно быстро с ним расправиться.

Арк вынул меч и кинулся на Кракена.

- Темный Клинок!

Двойной удар!

Ужасный треск сломанных костей разносился повсюду. Кракена отбросило и вдавило назад. Вжжжжж!

Кракен вздрогнул и начал снова собирать кости в подобие руки.

Коса, копье, меч… Он собирал оружие из костей и метал его в Арка. Атаки одновременно производились с четырех сторон! Но Арк уже испытывал подобное, когда сражался со скелетами.

Причин для паники не было!

- Он возвращается!

Арк развернулся на правой ноге и ударил мечом.

Бам!

Удар попал по руке Кракена.

Кости разлетелись и легко рассыпались по полу. Арк ударил три или четыре раза, но босс потерял всего 150 очков здоровья.

- Все понятно. Урон он получил небольшой. Но его скорость на удивление низкая и он легко ломается. Хоть его уровень был и высоким, но сложность – нет. Я легко с ним разделаюсь!

- Дедрик, Череп! План В-2!

Противник был боссом.

Здесь не требовалось сложных операций.

Двое фамильяров разбежались в разных направлениях, отвлекая внимание Кракена, а Арк сосредоточился на

контратаках. Он ударял щупальца и контратаковал много раз, но вскоре кое-что понял.

- Нет, не может быть…

Несмотря на многочисленные удары, здоровье Кракена не снижалось.

И не только это. Арк забыл использовать Глаза Кота и до сих пор не обнаружил его слабого места.

- Что происходит? Почему ему не наносится урон?

Происходило что-то странное. Некоторое время Арк избегал атак Кракена и продолжал наносить удары.

Другого пути он не видел. Но после нескольких минут яростной атаки он, наконец, нашел просвет между костями, в котором виднелась его черная фигура.

Красная точка на черной фигуре показывала его уязвимое место.

Теперь Арк понял ситуацию.

- Этот парень такой же, как медузы и слизь. Кости – его защита, и если я сниму ее, то смогу атаковать! Это не сложно!

Арк сократил дистанцию и использовал Темный Клинок.

Точнее, попытался использовать. Кракен резко развернул свое тело. Тут же Арк почувствовал сильный порыв ветра, и его отнесло на несколько метров назад. Темный Клинок промазал.

Но Арка это не удивило, и он только фыркнул.

- Растущие кости двигаются очень медленно, но когда он понимает, что что-то грозит его настоящему телу, его скорость увеличивается. Но это его не спасет. Потому что я буду атаковать, пока не разрушу его до последней кости!

Но Арк ошибся.

Как только он занес меч, пол завибрировал, и все кости поднялись в воздух. Как и в первый раз, они магнитом притянулись к Кракену.

Некоторые кости успели восстановиться, и сейчас его броня казалась непробиваемой. К тому же, атакующие кости стали толще, и их скорость увеличилась.

Уааа! Двойной удар!

- Что за?.. – Арк едва избежал удара, перекатившись по полу в сторону.

Он боролся уже 10 минут, и ситуация повторилась снова. Он уничтожил руку-оружие Кракена, но та быстро восстановилась. К тому же, количество повторных восстановлений делало Кракена только сильнее.

- Это уже не смешно! И как мне против него выиграть? – Арк уворачивался и ругался.

Итак, кости постоянно соединялись. Если Кракен мог бесконечно отращивать кости, какой смысл пытаться стереть их все в порошок? Даже если Арку не нравились условия этого боя, такими темпами потребовалось бы 3 ночи и 4 дня, или даже 5 ночей и 6 дней, причем с непонятным исходом.

- Уклонению есть предел. Когда он открывает ядро, порыв ветра сбивает меня с ног. В такой ситуации даже Буря Клинков бесполезна… Но должна же быть какая-то стратегия. Есть же какой-то способ добраться до ядра, не вызывая ветра?..

Внезапно Арк подумал о черепе. Череп…

Сейчас Арк не мог понять, где именно находился Череп, потому что в потоке черепов и костей его невозможно было отличить от остальных.

Атаки Дедрика никакой пользы не приносили, а вот Череп уже ударил несколько раз. Другими словами, даже Кракен не заметит подмены.

В голову Арка пришла идея.

- Кость? Череп? Ага, понятно! Значит, я все-таки смогу приблизиться.

При этой мысли Арк сделал шаг вперед и занес меч.

Он убедился, что у него осталось всего 300 маны. Опасный момент.

- Благословение Морского Духа!

Арк активировал ожерелье Аделаина, что на 40% повысило его защиту и восстановило 500 маны.

Вот теперь можно рискнуть!

- При использовании Бури Клинков я не могу предположить, на какое время меня еще хватит. Время накопить маны!

- Дедрик, ты тоже! Отменяю призыв!

- Что? Почему?.. – с ошеломленным взглядом смотрел на Арка Дедрик.

Арк опустил до минимума расход маны и вернулся к атаке.

Он повсюду раскидал кости мечом.

- Темный Клинок!

Арк сократил дистанцию и пустил Темный Клинок к телу Кракена.

Костяное оружие затрещало и с хрустом разломалось. Тело Кракена показалось между костями. Арк понял, что для создания сильного ветра Каракен просто вращает свое тело.

Арк подгадал момент и кинулся вперед.

- Сейчас! Череп, отменяю призыв, призываю снова!

Арк стоял посреди шторма и призвал Черепа на руку. Арк сконцентрировал все силы на левой ноге, и со всей силы швырнул Черепа вперед. Шторм закончился. Кракен снова стал собирать

свои щупальца. Арк подошел ближе.

Как только Кракен начал формировать новое щупальце, он вздрогнул.

Жизненные очки Кракена упали до 1%.

- Получилось! – воскликнул Арк, сжав кулаки.

На это он и рассчитывал.

Кракен будет продолжать чинить свою броню.

Материал – разбросанные повсюду кости и черепа. И если так, то фамильяр, состоящий из того же самого материала – самое удачное решение!

Поэтому, в тот момент когда Кракен пытался восстановиться, Арк нанес ему огромный удар. Он бросил Череп в самое ядро Кракена, а глупый Кракен не смог отличить врага от груды черепов.

Так Череп попал прямо к ядру босса.

Кракена атаковали внутри защитного панциря. Череп не мог нанести много урона, но он находился в самом уязвимом месте. У Кракена были характеристики, очень похожие на Медузу и Слизь, то есть ядро было незащищено.

После того, как Череп стал кусать ядро, здоровье Кракена стремительно поползло вниз. Кракен не мог остановить Череп, атакующий его изнутри.

Череп, которым Кракен пользовался для защиты, сейчас кусал его же самого.

Уоооо!

Кракен оглушительно кричал при атаке Черепа.

Но Арку сейчас необходимо было отстраниться от атак и сконцентрироваться на уклонении. После того, как Череп начал атаковать его, Кракен стал бить еще сильнее.

Но здоровье его падало гораздо быстрее, чем ожидал Арк.

Прошло 5 минут.

Благодаря натиску Черепа Кракен уже находился в критическом состоянии.

Он уже не мог восстанавливать свою броню, повалился на пол и начал разваливаться. Вскоре Арк уже смог увидеть, как Череп ожесточенно грызет черное ядро.

- Все, Череп, ты уже сделал его!

Щелк щелк!

Череп, рот которого был наполнен плотью Кракена, наконец-то успокоился и откатился в сторону.

В это время Арк влил всю оставшуюся ману в свой меч для последней атаки.

- Темный клинок!

Меч растворился в темноте, и тут же появился рядом в

Кракеном.

Громкие звуковые эффекты могли означать только одно: нанесен критический удар.

Кууооооо!..

Здоровье Кракена, наконец, опустилось до нуля, и он начал биться в предсмертных конвульсиях. Затем с ослепительно вспышкой света развалился. Штормовой ветер разбросал кости во всех направлениях.

Ваш уровень поднялся.

- Череп! Мы выиграли благодаря тебе!

Щелк щелк!

Череп смотрел в небо.

Он смеялся.

Арк повернулся и пнул ногой отсанки босса. Странный был монстр…

Дропа было много. Как и ожидалось, на месте Кракена в землю был воткнут большой черный меч.

- А? Это же…

Рот Арка открылся от удивления, когда он прочитал описание:

Меч-Пила (проклятый)

Много лет назад для создания этого меча использовалась позвоночники трупов людей, попавших в Ад. Кракен, правивший эти лабиринтом, поглотил все тела, и создал мощное проклятье. (Статы невозможно определить, пока не проклятье не высвободится)

Это было не простое оружие.

Оно было сделано из заточенных человеческих спинных позвонков. Как ни странно, выглядело оно довольно прилично. Причиной удивления Арка было проклятье. Проклятое оружие, прямо как меч Ланселя, который позволил Дедрику развиться…

- Определение Истинных Свойств! – сразу применил навык Арк.

Меч-Пила (магическое оружие)

Тип оружия: одноручный меч

Прочность: 70
Атака: 23-25
Вес: 25
Ограничения: склонность ко Тьме
Уровень: 80

В прошлом монарх, построивший Каир, использовал спинные позвонки своих врагов, чтобы сделать этот меч. Но на монарха напала группа варваров и бросила его в Ад. Там бессмертный дух и наделил его странной силой. К сожалению, через некоторое время он был поглощен Кракеном, а его ненависть и злоба так и остались в этом оружии.

Если Вы убьете Кракена, и освободите его душу, он будет Вам благодарен.

Один раз в день доступен специальный эффект: хозяин магического меча может призвать Уорика.

- Я так и знал, что это магический меч! – радостно кричал Арк.

Когда Дедрик развился под воздействием меча Ланселя, Арк как сумасшедший искал информацию о магических мечах. Он чувствовал, насколько сильно Дедрик изменился. Но до сих пор никакой информации найти не мог.

К тому же, он просто не ожидал найти магический меч в таком месте!..

Пила. Хорошее имя.

- А сможет ли Пила развить Черепа?

Он надеялся на это.

Развитый Дедрик был весьма полезен. Но у Черепа теперь не было почти никаких преимуществ. Раньше его еще можно было использовать как щит, а сейчас, когда уровень монстров вырос, Череп держался очень недолго.

- Проверю прямо сейчас. Интересно, что получится?

Шшш!

Приглушенный звук раздался где-то на уровне пояса.

Пока Арк изучал меч, Змея нашла что-то интересное среди предметов.

Из дыры в теле Кракена что-то сияло. Змея высунула язык, чтобы получить похвалу Арка. В этот момент язык Змеи застрял.

Фшш, шшш!

- Эй, что с тобой?

Арк начал потихоньку тянуть Змею за язык.

Затем кости осыпались, и взгляду открылось кое-что…

Это…

- Что за?... Что это? – с идиотским выражением лица бормотал Арк.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…